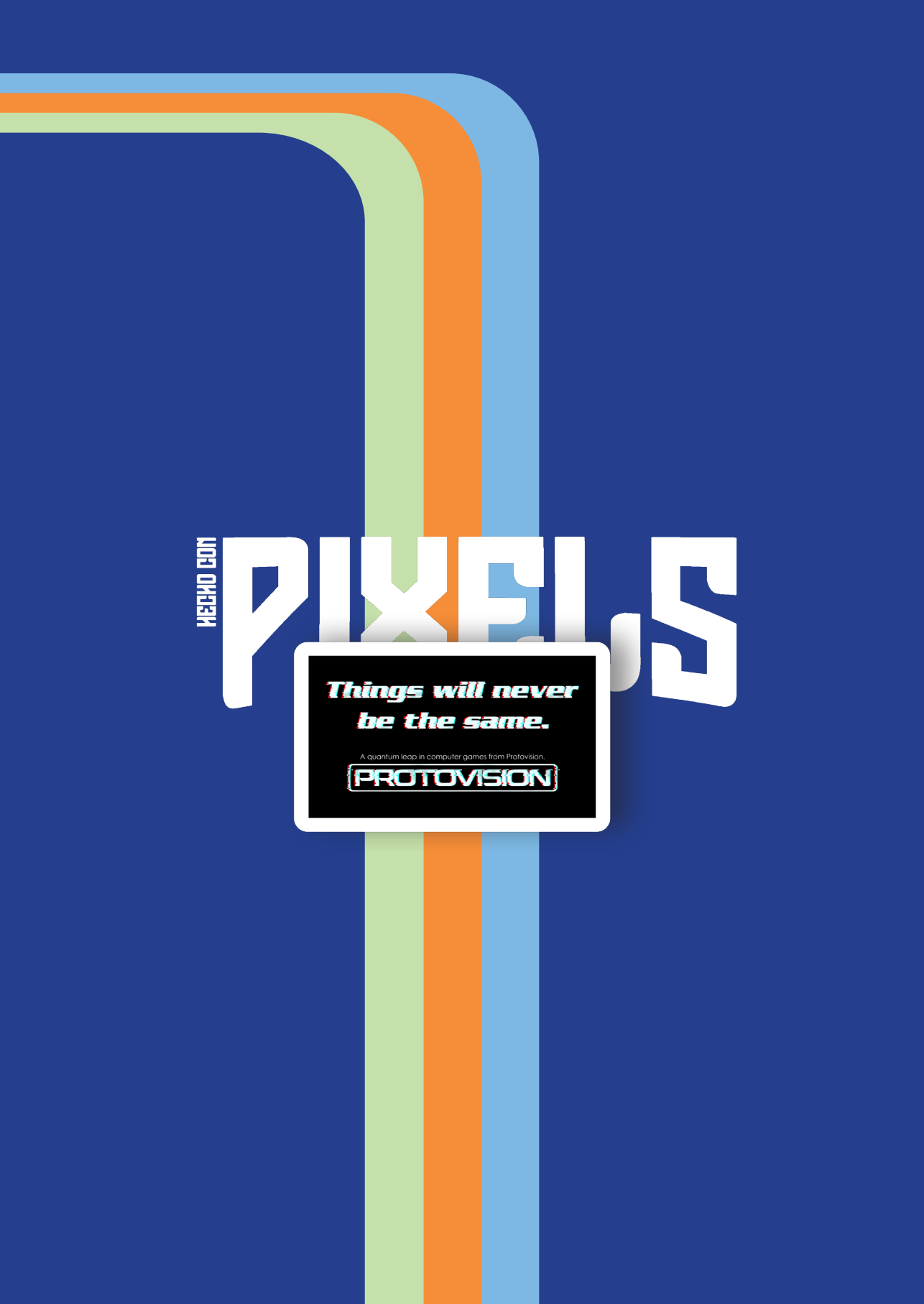
HECHO CON

PIXELS

02

VIDEOJUEGOS DETRÁS DE LA III GUERRA MUNDIAL


RETRO CON
PIXELS
Things will never be the same.
A quantum leap in computer games from Protovision.
PROTOVISION

© MCMLXXXIII - Metro Goldwyn Mayer

PIXELS viaja este número al universo de “Juegos de Guerra”, la película de John Badham de 1983.

Dar las gracias no es suficiente

by **José Luis Sanz**
Director de **Pixels**

Llegamos al segundo número de **PIXELS**. Una nueva meta conseguida y solo puedo daros las gracias por la acogida que ha tenido la revista. Agotar los primeros ejemplares y tener que reimprimir era algo con lo que no contábamos, pero sirve para apuntalar un poco más este nuevo proyecto.

De todos modos, aunque los datos de ventas siempre ayudan y han sido muy buenos, lo que de verdad nos llena es la acogida del propio producto en sí. **Las opiniones positivas** que nos habéis hecho llegar y vuestros comentarios son el mejor combustible para intentar desarrollar la mejor revista posible. Y en eso estamos ahora mismo.

En este número nos hemos detenido en **Juegos de Guerra**. En su influencia más allá de la gran pantalla y el impacto que un conflicto como la Guerra Fría tuvo en los videojuegos, sobre todo de los años 80.

Una película que ha trascendido con el paso de los años y que supuso, para muchos de nosotros, el primer contacto con un mundo nuevo, el de la informática y los videojuegos. ¿Quién no es capaz de cerrar los ojos y escuchar el sintetizador de voz del IMSAI 8080 llamando al profesor Falken?

Gracias por elegirnos y por revivir juntos, de la mano, todos esos instantes mágicos que nos han regalado los videojuegos en las últimas décadas.

SUMARIO

Nº2_Juegos_de_guerra

En este número de **PIXELS** vamos a hablar de los años de **Juegos de Guerra**, del enfrentamiento EE. UU.—URSS y de videojuegos.

¡Siempre **RETRO**!

Otras secciones

03	Bienvenidos a **PIXELS**
05	Nuestros colaboradores
26 36 42	Ajuste de cuentas
54 62	Me robó el corazón
82	El próximo mes

06 ›
FENÓMENO JUEGOS DE GUERRA
¿Pudo haber una III Guerra Mundial?
por **José Luis Sanz**

22 ›
IMSAI 8080 DE JUEGOS DE GUERRA
El ordenador que desafío al N.O.R.A.D.
por **José Luis Sanz**

38 ›
NOSTALGIA Y VIDEOJUEGOS
Una misma pasión une a las personas.
por **Jesús Martínez del Vas**

56 ›
ENTREVISTA PABLO RUÍZ
40 años de Dinamic Software.
por **José Luis Sanz**

68 ›
KNIGHT LORE EN FAMICON
El clásico de Spectrum viaja a Japón.
por **José Luis Sanz**

‹ 14
GUERRA FRÍA Y VIDEOJUEGOS
Cómo influyó en lo que jugamos.
por **Bruno Sol y José Luis**

‹ 28
REVISTA SUPER JUEGOS
Una publicación clásica de los 80.
por **Marcos García**

‹ 44
GAME BOY Y SUS JUEGOS
Cuando fue su mejor versión.
por **Juan Carlos García**

‹ 64
HOMEBREWLANDIA
Dale vida a tus viejos cacharros.
por **Raúl Montón**

‹ 72
HOBBY PRESS vs ERBE
Rivalidad más allá de los juegos.
por **José Luis Sanz**

NUESTROS COLABORADORES

HECHO CON **PIXELS**

En **PIXELS** volvemos a contar con firmas de primer nivel, perfiles que han trabajado a lo largo de los últimos 40 años en medios especializados de videojuegos, desarrolladoras y distribuidoras de España. Ellos serán los encargados de contar cómo vivieron algunos de los momentos clave de la industria. ¡Os presentamos!

Marcos García

@Marcostheelf

Desde 1991 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- MicroHobby
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- Generación Z80

Juan Carlos García

@juanlos_garcia

Desde 1990 en medios especializados, ha trabajado en:

- MicroHobby
- Micromanía
- Hobby Consolas
- Todo Sega
- HiTech
- Revista Oficial Nintendo
- AutoBild

Bruno Sol

@YeOldeNemesis

Desde 1992 en medios especializados, ha trabajado en:

- Hobby Consolas
- Super Juegos
- Mega Sega
- Super Juegos Xtreme
- PlayStation Oficial
- GamesTM
- Generación Z80

Raúl Montón

@Blogdepunisher

Desde 1994 en medios especializados y empresas, ha trabajado en:

- SEGA
- Super Juegos
- Mega Sega
- Demo's
- Meristation
- Game Report
- PixFans

Jesús M. del Vas

@YedaiJamao

Desde 1998 en medios especializados, he trabajado en:

- Hobby Consolas
- Super Juegos
- Retro Gamer
- 3D Juegos
- Meristation
- Ed. Dólmen
- Ed. Game Press

Imagen de la película “Juegos de Guerra” de 1983, que marcó a millones de gamers en el mundo.

© MCMLXXXIII - Metro Goldwyn Mayer

¿Pudo un videojuego provocar la III Guerra Mundial?

Juegos de Guerra no solo fue una película de éxito, también supuso la llegada de una nueva era de amenazas informáticas.

por **José Luis Sanz**

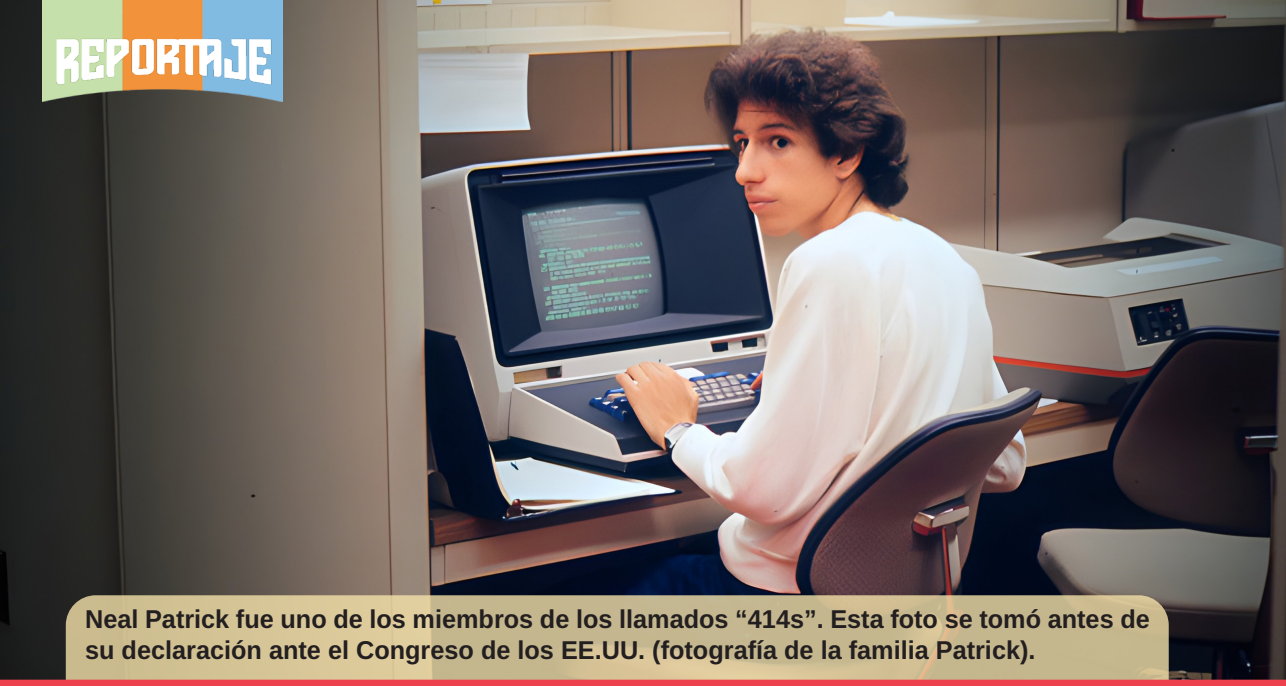
En 1983 el mundo del cine vio llegar una película que se ha convertido en un clásico: **Juegos de Guerra**. Una trama que giraba alrededor de un joven friki de la informática que, por accidente, pone al mundo al borde de una guerra termonuclear global al introducirse sin darse cuenta en el ordenador militar WOPR.

Así que cuarenta años después surge una pregunta obligada: ¿podría haber ocurrido algo similar en la realidad de los años 80? ¿Pudo estar el mundo en aquellos años al borde de una hipotética Tercera Guerra Mundial por culpa de un simple problema informático?

¿Hubo un 'Juegos de Guerra' en la realidad?

Si bien la película es una obra de ficción, se da la paradoja de que sí existieron casos reales que dejaron bien claro que la premisa de partida de la película no era tan descabellada como podría parecernos en un principio. Y el ejemplo más claro fue el conocido como "El caso de los '414s'".

Además, tuvo lugar en el mismo año en que se estrenó **Juegos de Guerra**: un grupo de seis jóvenes de Milwaukee, Wisconsin, conocidos como los "414s" (por el código telefónico de su ciudad), logró infiltrarse en más de 60 sistemas »



Neal Patrick fue uno de los miembros de los llamados “414s”. Esta foto se tomó antes de su declaración ante el Congreso de los EE.UU. (fotografía de la familia Patrick).

informáticos de los Estados Unidos y Canadá. Y lo hicieron utilizando técnicas de “wardialing”, como en la película: marcaban automáticamente números telefónicos para encontrar módems conectados a computadoras vulnerables y conectar con ellas a ver qué pasaba.

Entre los sistemas afectados se encontraron instituciones sensibles como el **Laboratorio Nacional de Los Álamos** –implicado en la investigación nuclear–, y el Sloan-Kettering Cancer Center de Nueva York. Aunque no causaron daños, accedieron a información confidencial y dejaron en evidencia las, por aquel entonces, supuestas medidas de seguridad informática de la época.

El FBI, alertado por esas intrusiones en estos sistemas, rastreó cada movimiento de los implicados hasta Milwaukee, donde todos los responsables fueron arrestados y se tuvieron que enfrentar a cargos federales por “accesos no autorizados”.

El caso recibió amplia cobertura mediática y trajo por vez primera a la opinión pública el problema de las amenazas informáticas y la necesidad de mejorar la seguridad, así como establecer leyes que regularan el acceso a ordenadores.

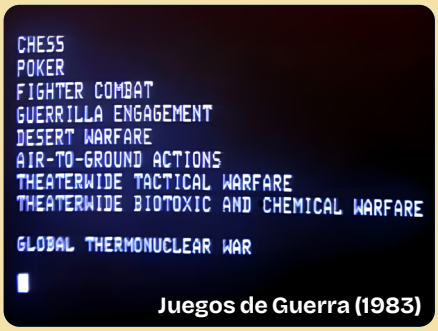
Hay que decir que estos “accesos no autorizados” se prolongaron durante al menos un año y los 414 utilizaron sus propios ordenadores personales y módems telefónicos para conectarse a instalaciones de todo EE.UU. mediante el uso de contraseñas e informaciones de inicio de sesión tan básicas, que muchas de »

ellas aparecían escritas directamente en los manuales de instrucciones, ya que nunca se actualizaban ni cambiaban. Por ejemplo, el nombre de usuario y la contraseña de uno de los sistemas "asaltados" por estos 414s era simplemente, alucinad, "system" y "system".

"Era muy fácil iniciar sesión porque la gente no leía sus propios manuales", decía Tim Wislow, uno de los acusados y miembro de los 414s.

Otro caso que tenemos que recordar es el de Kevin Mitnick, quien en 1981, a los 17 años, ya había sido arrestado por acceder ilegalmente a los sistemas de Pacific Bell. Durante los años 80 y 90, Mitnick logró infiltrarse en sistemas de importantes compañías y agencias gubernamentales, incluyendo Motorola y el Pentágono. Su habilidad para explotar vulnerabilidades y sus conocimientos en ingeniería social lo convirtieron en el hacker más buscado de Estados Unidos.

Aunque Mitnick no puso en riesgo la seguridad nacional al nivel de la película **Juegos de Guerra**, sí que demostró que individuos con conocimientos técnicos podían acceder a sistemas altamente protegidos, evidenciando la fragilidad de la seguridad informática de aquellos años 80.



Juegos de Guerra (1983)

Consecuencias de estos incidentes

Los casos de los "414s" y de Kevin Mitnick tuvieron repercusiones importantes. La primera es que estos incidentes pusieron en la primera plana de la actualidad la conciencia sobre las vulnerabilidades en sistemas informáticos y la necesidad de protegerlos.

Además, se iniciaron procesos legislativos que impulsaron, en EE.UU., la »

El documental de los 414s, de CNN

Existe un documental que se estrenó en el año 2015, producido por CNN Films, en el que se cuenta la historia original de los 414s y cómo tuvieron que rendir cuentas ante los tribunales y las instituciones de los EE.UU. En la fotografía podéis ver a Tim Winslow, uno de los miembros del grupo de hackers que aparece en ese **The 414s: The Original Teen Hackers**, corto documental premiado en el año 2015 por el Sundance Film Festival (fotografía de la familia Winslow).

creación de leyes como el acta **Computer Fraud and Abuse** de 1986, que establecía sanciones severas para delitos informáticos.

¿Hubo un riesgo de guerra termonuclear?

Si bien era técnicamente posible que un hacker accediera a sistemas militares, las probabilidades de que pudiera desencadenar una guerra nuclear eran remotas. Los múltiples requisitos para iniciar un ataque de estas características, además de la necesidad de la intervención humana, servían como barreras contra un escenario apocalíptico como el que nos pintó **Juegos de Guerra**, aunque en su base narrativa sí que existieran elementos comunes con la realidad.

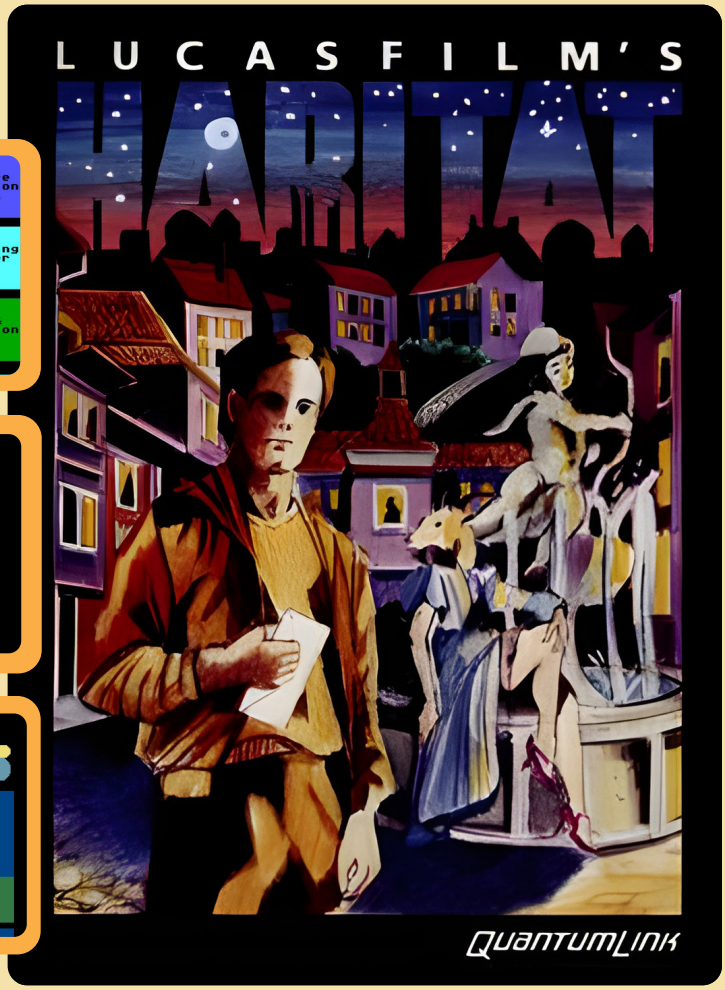
Juegos y servicios en línea de los años 80

Aunque los juegos en línea (ahora diríamos online) no eran comunes como hoy, existían servicios que permitían a los usuarios conectarse a una especie de servidores y jugar.

PLATO, abreviatura de Programmed Logic for Automatic Teaching Operations, fue desarrollado en la »

PLATO fue uno de los primeros sistemas de juego online de la primera época de la informática.

CompuServe | Uno de los primeros servicios de juego bajo demanda online fue CompuServe, que comercializaba un mítico catálogo en el que podíamos ver todos los títulos disponibles para jugar en nuestro ordenador. Un hito para la época que, obviamente, no disfrutamos en España.

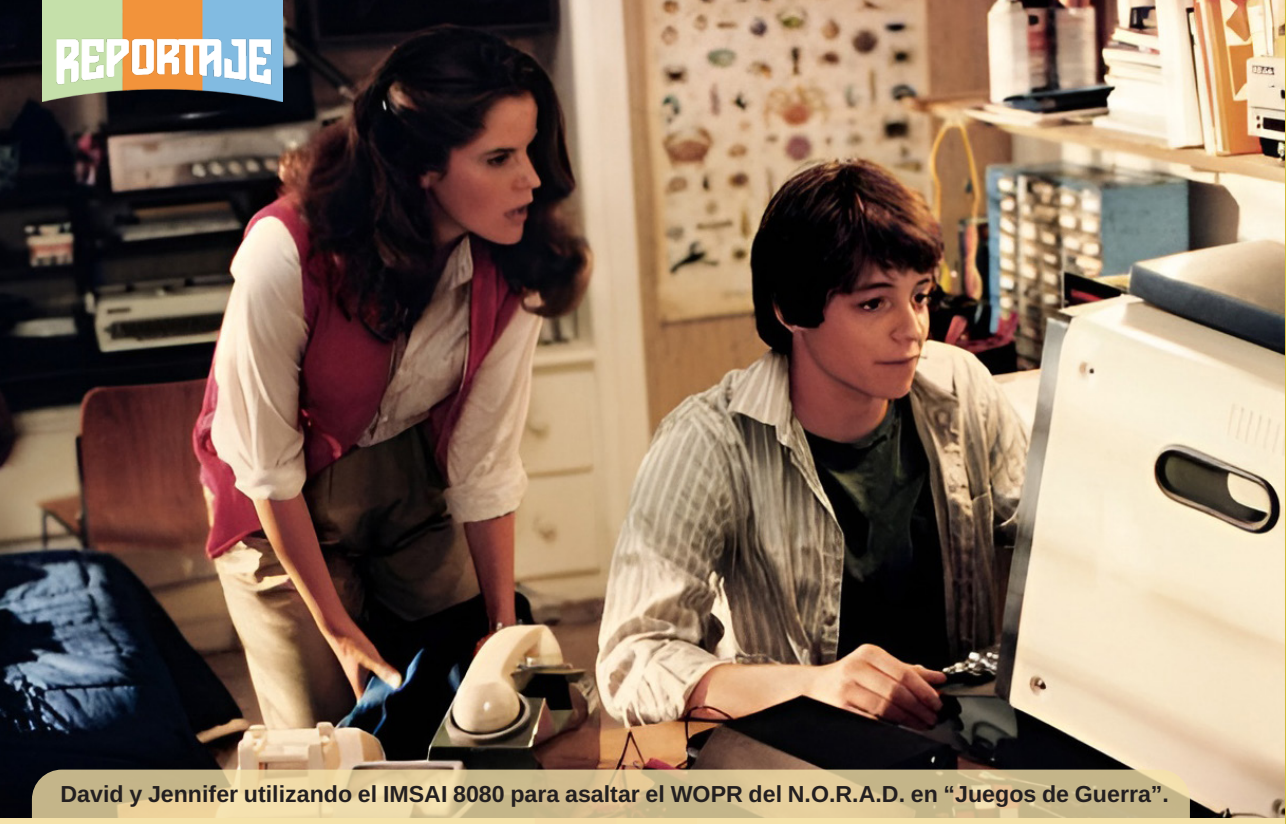


Habitat | Lucasfilm desarrolló una plataforma social para Commodore 64 con el aspecto de sus primeras aventuras gráficas, y que servía para que los jugadores se encontraran e interactuaran online, en tiempo real.

Universidad de Illinois en los años 60 y se popularizó en los 70 y 80. Fue diseñado para educación, pero albergaba juegos multijugador como **Empire** y **Dungeon**. Ni qué decir tiene que fue el pionero en ofrecer juegos en red y en desarrollar una comunidad de usuarios.

Otro de los veteranos de la época fue **CompuServe**, fundado en 1969 y que en los 80 ofrecía acceso a foros, una especie de correo electrónico y juegos online. De su catálogo debemos destacar los míticos **MegaWars** e **Island of Kesmai**, juegos de estrategia y rol multijugador.

Quantum Link (Q-Link), sin embargo, fue de los más conocidos. Se fundó en el año 1985 y se enfocó en desarrollos para el mítico Commodore 64. Su juego más icónico fue **Habitat**, uno de los primeros entornos virtuales gráficos, creado por Lucasfilm y que seguro os recuerda a las »



David y Jennifer utilizando el IMSAI 8080 para asaltar el WOPR del N.O.R.A.D. en “Juegos de Guerra”.

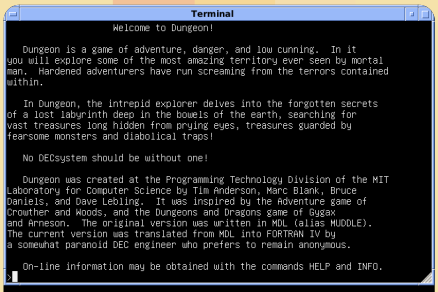
primeras aventuras gráficas de los norteamericanos como **The Labyrinth** o **Maniac Mansion**.

Otro de los servicios más famoso de aquellos años fue el conocido como **MUD** (Multi-User Dungeon), que se fundó en 1978 y centró su actividad en juegos de rol basados, sobre todo, en texto. Sin duda, estos MUD sentaron las bases de lo que hoy conocemos como MMORPG.

De lo que no hay duda es de que estos servicios demostraron que el acceso telefónico a otros ordenadores eran una realidad, lo que hacía plausible que alguien pudiera conectarse accidentalmente a un sistema no destinado al público general y provocar el caos o, peor aún, una guerra.

¿Ficción de Hollywood o posible realidad?

La historia que hay detrás de **Juegos de Guerra** es, obviamente, una obra de ficción, una dramatización que combina muchos elementos de la realidad de la época junto con otros miedos que ya muchos comenzaban a sentir en aquellos oscuros años de Guerra Fría y amenaza nuclear. Es más, si bien la idea de que un joven pudiera desencadenar una guerra termonuclear puede parecer exagerada, lo ocurrido en los años 80 muestra que no fue completamente imposible.



Dungeon (MUD)

Los casos de los “414s” y de Kevin Mitnick evidenciaron que los sistemas informáticos, sobre todo de instituciones críticas, eran vulnerables a ataques coordinados.

La película sirvió más como una advertencia y una llamada de atención sobre la necesidad de mejorar la seguridad informática que otra cosa, pero ya no hay duda de que **Juegos de Guerra,** de alguna manera, contribuyó a generar conciencia sobre estos riesgos y, en última instancia, promovió avances en seguridad que han moldeado el mundo digital en el que vivimos hoy.

REMEMBER:

MORE THAN JUST ANOTHER PRETTY FACE.

Says who? Says ANSI.

Specifically, subcommittee X388 of the American National Standards Institute (ANSI) says so. The fact is all Elephant™ floppies meet or exceed the specs required to meet or exceed all their standards.

But just who is "subcommittee X388" to issue such pronouncements?

They're a group of people representing a large, well-balanced cross section of disciplines—from academia, government agencies, and the computer industry. People from places like IBM, Hewlett-Packard, 3M, Lawrence Livermore Labs, The U.S. Department of Defense, Honeywell and The Association of Computer Programmers and Analysts. In short, it's a bunch of high-caliber nitpickers whose mission, it seems, in order to make better disks for consumers, is also to make life miserable for everyone in the disk-making business.

How? By gathering together periodically (often, one suspects, under the full moon) to concoct more and more rules to increase the quality of flexible disks. Their most recent rule book runs over 20 single-spaced pages—listing, and insisting upon—hundreds upon hundreds of standards a disk must meet in order to be blessed by ANSI. (And thereby be taken seriously by people who take disks seriously.)

In fact, if you'd like a copy of this formidable document, for free, just let us know and we'll send you one. Because once you know what it takes to make an Elephant for ANSI . . .

We think you'll want us to make some Elephants for you.

ELEPHANT. HEAVY DUTY DISKS.

Distributed Exclusively by Leading Edge Products, Inc., 225 Turnpike Street, Canton, Massachusetts 02021
Call: toll-free 1-800-343-6833; or in Massachusetts call collect (617) 828-8150. Telex 951-624.

CIRCLE 177 ON READER SERVICE CARD

Guerra Fría, juegos y propaganda en la década de los 80

Los años 80 fueron el colofón a décadas de Guerra Fría y amenaza nuclear, y los videojuegos no fueron ajenos a esa influencia.

Texto juegos
por **Bruno Sol**

Texto ppal.
por **José Luis Sanz**

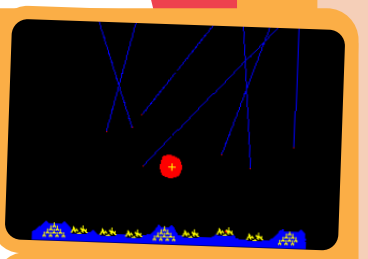
La Guerra Fría fue una época en la que Estados Unidos y la Unión Soviética estuvieron enfrentados en muchos lugares del mundo. No directamente, pero sí a través de otros peones que sufrieron las consecuencias en el tablero geopolítico. Y por lo tanto, dejó una profunda huella en la cultura popular de la década de los 80.

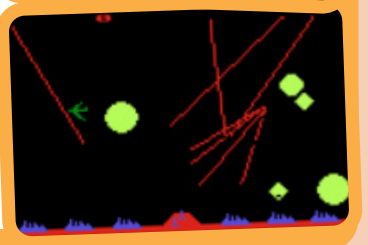
El cine, la música y la televisión reflejaron las ansiedades y tensiones de la época, y los videojuegos no fueron una excepción y ya fuera en los salones recreativos o en los hogares, los jugadores tuvieron que enfrentarse a amenazas nucleares, espías soviéticos y escenarios de guerra inspirados en el conflicto global que, muchos, temían que llegara a producirse.

Miedo nuclear en la Guerra Fría

El temor a una guerra nuclear, intensificado por la retórica de la Guerra Fría y la carrera armamentística, se reflejó en muchos juegos de la época. Quisieran o no, los programadores de videojuegos vivían una época donde se estrenaban películas que hablaban con bastante claridad de los riesgos de un ataque nuclear y eso, al final, se transmitía a sus trabajos. Y títulos como **Missile Command** (1980), de Atari, eran un »

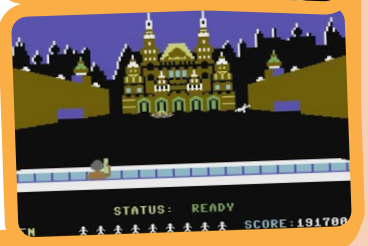
Missile Command (1980)





Pocos juegos reflejaron mejor el pánico nuclear que el clásico recreativo de Dave Theurer. Parece sencillo, pero cada silo solo cuenta con diez misiles y la distancia entre estos y los misiles enemigos puede ser crucial para la supervivencia de cada ciudad. Para añadir otra capa más de estrategia, el silo central cuenta con misiles más veloces. Por muy habilidoso que uno sea, **Missile Command** no tiene final. No es de extrañar que, muchos años más tarde, James Cameron incorporase aquella secuencia a la escena de los recreativos de **Terminator 2: El juicio final**.

Raid Over Moscow (1984)



En 1985 **Raid Over Moscow** provocó un conflicto en Finlandia después de que la Liga Democrática del Pueblo Finlandés (de ideología comunista) presentase una queja, lo que acabó provocando una petición no oficial de la URSS para que dejase de venderse. Esto provocó que se dispararan las ventas en C64. En cualquier caso, U.S. Gold prefirió no seguir cabreando al Politburó y rebautizó al juego como **Raid**. Access Software se ganó a pulso el odio de los comunistas, ya fueran de Finlandia, la URSS o Castro Urdiales.

claro ejemplo. En este clásico que muchos descubrimos en los salones recreativos, el jugador tiene que defender sus ciudades de un incesante ataque de misiles, una experiencia que transmitía con cierta crudeza la fragilidad de la vida ante la amenaza de la destrucción total.

WarGames (CBS Colecovision)

Missile Command se convirtió en un símbolo de la ansiedad nuclear de la época, y su creador, **Dave Theurer**, se inspiró en películas de ciencia ficción y en su propia experiencia como ingeniero de misiles para crear una experiencia impactante.

Otro juego que reflejaba el temor a la guerra nuclear fue **WarGames** (1983), basado en la película de John Badham. En él, los jugadores experimentaban con »

simulaciones de guerra y tomaban decisiones con consecuencias (casi siempre) catastróficas, planteando una serie de preguntas sobre la escalada nuclear y la responsabilidad humana en la era tecnológica. **WarGames** fue capaz de capturar la inmensa preocupación por la posibilidad de un error informático que desencadenara un conflicto termonuclear global.

El enemigo nuclear: propaganda y estereotipos

Muchos juegos de la época recurrieron a estereotipos y clichés para representar al enemigo soviético. Títulos como **Raid Over Moscow** (1984) presentaban a la URSS como una amenaza totalitaria y expansionista (por otro lado, algo bastante real), dispuesta a conquistar el mundo. En el juego de US Gold el jugador tomaba el control de un piloto estadounidense encargado de destruir bases de misiles soviéticas. El juego fue criticado por su representación simplista del conflicto y por permitir al jugador destruir Moscú con un arma nuclear.

Strider (1989), por su parte, también contribuyó a la imagen del enemigo soviético como una fuerza opresiva y tecnológicamente avanzada. En este juego el jugador controlaba a Hiryu, un ninja cibernético que debía infiltrarse en una fortaleza soviética. A pesar de su ambientación en la Guerra Fría, **Strider** se centraba más en la acción y la aventura, pero su estética

Un ejemplo del miedo nuclear en los años de la Guerra Fría.

¿cyberpunk? y su tecnología futurista resonaban como un reflejo de la carrera tecnológica que vivían entonces las dos superpotencias.

Sátira y crítica: una mirada diferente al conflicto

No todos los juegos de la época se limitaron a reforzar los estereotipos de la Guerra Fría. Algunos ofrecían una visión más crítica y satírica del conflicto. **Spitting Image: The Computer Game** (1989), basado en el programa de televisión británico de marionetas, parodiaba a figuras políticas como Ronald Reagan y Mijaíl Gorbachov, utilizando el humor para satirizar la retórica y la pro- »

WarGames (CBS Colecovision).

Green Beret / Rush'n Attack (1985)

En Europa y Japón se llamó **Green Beret**, pero en EE.UU. Konami lo bautizó como **Rush'n Attack**. Pocas veces ha existido un héroe tan valiente (o estúpido, según se mire) como el de este juego: un fornido boina verde que se infiltra en una base militar… con un cuchillo. En caso de albergar dudas sobre la nacionalidad de los enemigos, echad un vistazo al flyer de la recreativa, donde aparece un señor con un sombrero de mujik. Y para aquellos que quieran evitar cualquier referencia política, les recomiendo el port del Amstrad CPC protagonizado por Robin Hood.

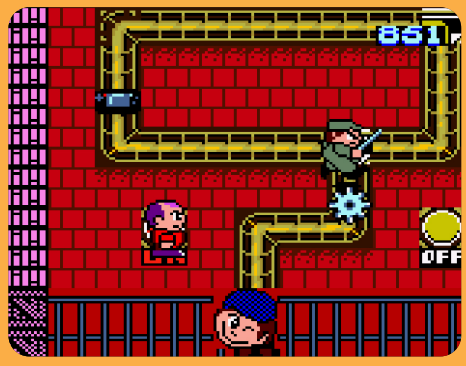
paganda de ambos bandos y poniendo en evidencia, en los últimos días de vida del muro de Berlín, el comportamiento de las grandes potencias: Margaret Thatcher, la reina Isabel, el Príncipe (por aquellos años) Carlos, el Ayatolá Jomeini... todos fueron objetivo de mofa a pesar de su peso en un escenario político global que vivía siempre al borde del desastre.

Acción y heroísmo: la Guerra Fría y el uno contra todos

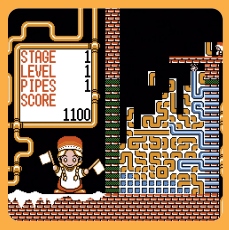
La Guerra Fría también inspiró juegos de acción que glorificaban el heroísmo de los soldados, sobre todo, estadounidenses. **Green Beret / Rush'n Attack** (1985) ponía a los jugadores en la piel de un comando de los EE.UU. que debía infiltrarse en una base enemiga. El juego se convirtió en un clásico de los salones recreativos.

Rambo III (1988), basado en la película protagonizada por Sylvester Stallone, permitía a los jugadores luchar contra las tropas soviéticas en Afganistán al lado de... ¡los talibanes! El juego, que seguía la trama, presentaba a Rambo como un "one-man army" capaz de derrotar a un ejército él solito. Al igual que el clásico **Commando** o »

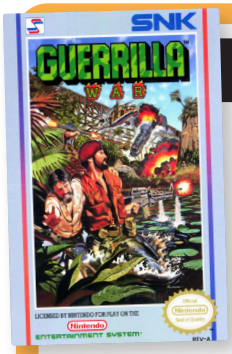
Gorbachov, estrella en los 90



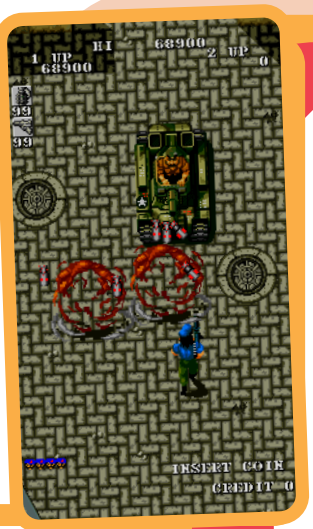
GANBARE GORBY! | Juego con 'Gorby' de prota que a España llegó en Game Gear bajo el nombre de **Factory Panic**.



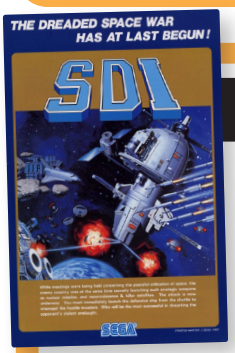
Gorby no Pipeline Daisakusen | Juego que nos pide ensamblar tuberías por el bien de la relación URSS-Japón.



Guevara / Guerrilla War (1987)



Nadie como los japoneses, especialmente en la década de los 80, para convertir cualquier figura o acontecimiento histórico en un despiporre Pop. Como SNK y su **Guerrilla War**, conocido en su Japón natal como **Guevera**. El mismísimo Che era el protagonista bajo el control del 1P, mientras que el 2P controlaba nada menos que a Fidel Castro. Hasta el mapa que aparece era el de Cuba. Y como lo de tirotear a las tropas de Fulgencio Batista no iba a gustar al público norteamericano, SNK rebautizó el arcade y sus respectivas adaptaciones aunque mantuvieron el retrato pixelado del Che.



SDI / Strategic Defense Initiative (1987)

En marzo de 1983 Ronald Reagan desveló un ambicioso proyecto para crear un sistema de defensa que neutralizaría los misiles balísticos soviéticos desde el espacio. Aquel plan se denominó oficialmente como **Strategic Defense Initiative**, pero se le bautizó coloquialmente como “Guerra de las Galaxias”. En 1987 Sega lanzó una recreativa que plasmó la fantasía del bueno de Reagan en aquellos años 80. El héroe del juego es un satélite que, tras liberarse del transbordador espacial, debe neutralizar los misiles y satélites enemigos a golpe de láser.

Who Dares Wins, ambos de 1985, que tuvieron sus más y sus menos a cuenta de una acusación de plagio de Capcom contra Alligata.

Y en 1987 vimos el nacimiento de **Metal Gear**, de Hideo Kojima, en el que nuestro querido Solid Snake tiene que enfrentarse a un oscuro enemigo que amenaza con lanzar... misiles nucleares.

La Guerra de las Galaxias siempre presente

Otro de los capítulos que tuvieron lugar en aquellos años 80 fue el proyecto “Star Wars” de la administración Reagan que quería crear un escudo láser antimisiles en el espacio, capaz de eliminar la amenaza roja. Eso inspiró algunos juegos, como **Balance of Power** (1985) que nos permitía en Amiga, Atari ST y Macintosh simular cómo variaba el poder militar de las dos superpotencias en liza según nuestras decisiones.

Orbiter (1986), también se centraba en una temática parecida, aunque enfocando su desarrollo en una exploración del espacio desde el punto de vista militar. De todas »

Strider (1989)

El proyecto transmedia de Capcom (manga, recreativa y juego de Famicom/NES) acabó diseminado por el planeta de forma caprichosa. El manga solo se publicó en Japón y el **Strider** de NES fue exclusivo de EE.UU., pero la recreativa sí tuvo distribución a escala mundial, convirtiéndose en un éxito comercial y, años después, en una obra de culto. Aunque se desarrolle en 2048, con la humanidad sometida por un dictador conocido como el "Grandmaster", había que ser muy miope para no detectar la clara influencia soviética.

Spitting Image TCG (1989)

El mundo podía estallar por los aires pero eso no iba a impedir echarnos unas risas. Esa era la filosofía de **Spitting Image**, el corrosivo show inglés protagonizado por marionetas que acabó teniendo su propio videojuego. Como título de lucha no pasó a la historia, pero su repertorio de personajes haría palidecer a Capcom o SNK: Ronald Reagan, Mikhail Gorbachev, Margaret Tatcher, el ayatolá Jomeini, el Papa Juan Pablo II y Pieter Willem Botha (primer ministro/presidente de Sudáfrica y fervoroso defensor del Apartheid).

formas, fue **SDI** (1987), de SEGA, el que puso en nuestras manos todas las armas del proyecto "Star Wars".

Más allá del conflicto entre EE.UU. y la URSS

Curiosamente, no todos los juegos exploraron conflictos relacionados de forma directa con los protagonistas de la Guerra Fría, como la Revolución Cubana. **Guevara / Guerrilla War** (1987) permitía a los jugadores unirse a la guerrilla liderada por Ernesto "Che" Guevara. El título, que presentaba una visión romantizada de ese conflicto, fue prohibido en algunos países por su contenido exclusivamente político.

El caso es que algunos de los juegos que aparecieron en ese último tramo de la Guerra Fría nos recuerdan el impacto que este conflicto tuvo en la sociedad y cómo la cultura popular reflejó y moldeó nuestra percepción de un mundo que vivió bajo la sombra y la amenaza de las tensiones de un conflicto que marcó la segunda mitad del siglo XX.

¿No lo recuerdas?

Konami

ARCADE HOT SHOT

SPECTRUM 48K **£7·95**

COMMODORE 64 **£8·95**

SPECTRUM 48K

AMSTRAD

Imagine Software (1984), 6 Central Street
Manchester M2 5NS Tel. 061 834 3939. Telex 669977

© Miniatua.com

IMSAI 8080 de Juegos de Guerra

El ordenador que desafió al N.O.R.A.D.

En "Juegos de Guerra" el ordenador de David Lightman era un personaje secundario. Vamos a recordar cómo era ese mítico IMSAI 8080.

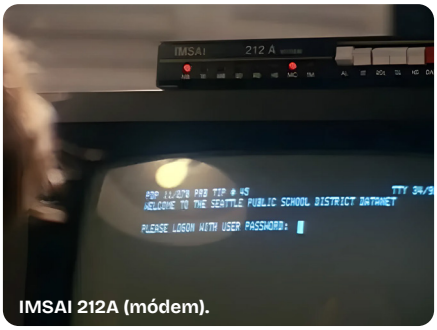
por **José Luis Sanz**

En la película de **Juegos de Guerra**, un joven hacker llamado David Lightman, interpretado por Matthew Broderick, utiliza un computador IMSAI 8080 para acceder a una red militar de superordenadores. Sin saberlo, iniciará una simulación de guerra termonuclear global que amenaza con convertirse en realidad y llevar el mundo al filo de la catástrofe.

El **IMSAI 8080**, de esta forma, se convirtió en un inesperado personaje y en un símbolo de la creciente capacidad de la tecnología para influir en el mundo real. Lo interesante es que, aunque la trama gira en torno a la posibilidad de que una inteligencia artificial inicie una guerra casi por sí sola, el **IMSAI 8080** real no era capaz de reproducir la sofisticada simulación que aparece en la película.

Esta, por cierto, se creó utilizando un superordenador Cray X-MP, mucho más potente. Esta diferencia entre la realidad y la ficción añadió una capa de ironía a toda la historia, lo que »

La unidad dentral del IMSAI 8080 es una de las más icónicas de los primeros tiempos de la informática, llena de luces e interruptores (foto Wikipedia).



IMSAI 212A (módem).

acentuó una percepción pública de la informática que difería bastante de la capacidad real de los ordenadores de aquella época.

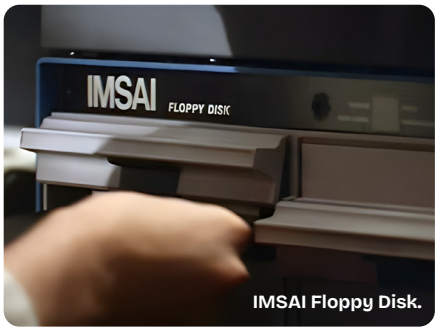
Un vistazo bajo el capó: características técnicas

El **IMSAI 8080** se lanzó al mercado en 1975 y fue uno de los primeros microordenadores personales. Estaba basado en el procesador Intel 8080 y utilizaba el bus S-100, un estándar muy popular en la época que permitía la expansión del sistema con tarjetas de diferentes fabricantes. De todas formas, viendo en perspectiva su hardware no andaba precisamente cojo: el ya mencionado microprocesador Intel 8080 a 2 MHz fue una revolución en su momento, y era capaz de ofrecer un rendimiento mayor que el de todos sus predecesores.

La memoria RAM, inicialmente, era de 256 bytes, ampliable hasta 64 KB, y su almacenamiento no añadía ninguna unidad interna, solo periféricos lectores de cintas magnéticas o disqueteras de 8 pulgadas. Estas últimas, por cierto, eran el estándar en aquel entonces, y ofrecían una capacidad para almacenar información muy limitada en comparación con los discos duros actuales.

El sistema operativo era el conocido como CP/M (Control Program for Microcomputers) y fue uno de los primeros que existieron para microordenadores, capaz de ofrecer una interfaz a base de líneas de comandos que permitía interactuar con el ordenador.

Con el **IMSAI 8080** también era posible programar en lenguajes como BASIC y FORTRAN, lo que llevó a muchos incipientes aficionados a desarrollar sus propias aplicaciones, algo que en aquellos tiempos era »



IMSAI Floppy Disk.

Fotograma de “Juegos de Guerra” donde podemos ver los elementos icónicos del IMSAI 8080: unidad central, módulo de disquetes, módem, teclado y monitor.

casi tan importante como poder echarse alguna partida a un videojuego.

Pero si hay un elemento que es icónico en el **IMSAI 8080** gracias a la película es su panel frontal, lleno de interruptores y luces.

Más allá de lo básico: módulos y periféricos

Al margen de esas características técnicas, seguro que muchos recordáis este IMSAI 8080 de **Juegos de Guerra** por sus periféricos. Esos que David Lightman manejaba para insertar disquetes y conectar el ordenador a la red telefónica. Otra cosa no, pero el IMSAI 8080 era un sistema modular, ya que los usuarios podían ampliar sus capacidades añadiendo diferentes componentes al bus S-100.

Pero en la película todos nos quedamos prendados del momento en el que David utiliza un módem acústico para conectarse a la red militar.

IMSAI 212A (módem acústico).

Este tipo de módem, que se conectaba a la línea telefónica a través del auricular del teléfono, era común en la época. La velocidad de conexión era extremadamente lenta para los estándares actuales, y alcan- »

zaba un máximo de unos 1.200 baudios (aproximadamente 1,2 kbps).

Un éxito moderado para un mercado emergente

El **IMSAI 8080** fue un ordenador relativamente exitoso para su época. Se estima que en total se vendieron unas 17.000 unidades y no llegó a alcanzar la popularidad del Altair 8800, en el que se inspiró. Además, el IMSAI 8080 se ganó una reputación de ser un ordenador robusto y fiable, con un diseño y una construcción superiores a todos los demás, con una carcasa de aluminio más resistente.

Este ordenador fue utilizado, sobre todo, por pequeñas empresas en tareas de procesamiento de datos y contabilidad, pero también en el entorno científico para cálculos e investigaciones. En educación sirvió para la enseñanza de la informática en universidades y escuelas, además de frikis interesados en iniciarse en el incipiente mundo de los microordenadores.

El legado de “Juegos de Guerra”

Aunque el **IMSAI 8080** ya era un ordenador respetado antes del estreno de **Juegos de Guerra**, la película contribuyó a aumentar su fama. La imagen del ordenador con su panel frontal lleno de luces mientras David habla con Joshua, se grabó en la memoria de toda una generación y convirtió este modelo en un mascarón de proa destinado a despertar el interés por la informática y la cultura hacker.

Su aparición en **Juegos de Guerra** lo convirtió en un icono de la cultura pop, un recordatorio de una época en la que los ordenadores empezaban a cambiar el mundo. El IMSAI 8080 representa una etapa crucial en la historia de la informática, y su legado sigue inspirando a nuevas generaciones de programadores y amantes de la tecnología.

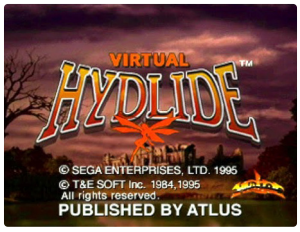
Página de publicidad del IMSAI 8080, modelo que apareció en la película “Juegos de Guerra” y que se vendía ensamblado o en formato kit.

AJUSTE DE CUENTAS

“Un caso claro de ‘Saturnitis’ crónica”

Cuando sale una nueva consola uno vive obnubilado con ella durante un tiempo. Pero luego la hinchazón se reduce y vuelve la realidad.

por **Raúl Montón**



SEGA SATURN

Iniciada en 1984, la saga **Hydlide** supuso una pequeña revolución entre los nipones. Por desgracia, el primer juego de la saga no abandonó el país del Sol Naciente hasta 1987 y con el primer **Zelda** circulando, este RPG quedó antiguo y arcaico comparándolo con la maravilla de Nintendo. Tras un cuarto juego que pudimos disfrutar en Mega Drive, **Hydlide** llegaba a Saturn y con la etiqueta “Virtual”, que nos hacía pensar en una experiencia inmersiva en 3D, pero nada más lejos de la realidad. En mi caso, al ser un juego de la primera hornada de Saturn, quise que en la balanza pesaran mucho más los puntos positivos del juego (los gráficos, que cada partida era distinta y que los objetos pesaban), que los fallos imperdonables. En **Virtual Hydlide** todo se movía como mucho a 10 FPS, los controles eran confusos y al emplear gráficos digitalizados planos la profundidad en los combates era inexistente, siendo un auténtico follón enfrentarnos a los enemigos. Visto hoy en día, **Virtual Hydlide** es el peor juego de la primera camada de Saturn, tanto, que ni siquiera llega al aprobado.

86
VIEJA NOTA

49
NUEVA NOTA

El análisis original se publicó en el número 43 de Super Juegos, el del mes de noviembre de 1995.

Super JUEGOS
PARA TODOS
AÑO I - VOLUMEN I - N.º I - 175 pts.
REGALAMOS:
-Jakeka, "el suple"
-15 estrategos electronicos
-Canguro, un juego super
BACKGAMON UN JUEGO DE FARAONES
ZAPP, PARA JUGAR CON TU ORDENADOR
LAS TRAMPAS DE DONKEY KONG
¿QUE FUE DE RICK EL "BLADE RUNNE
TRES, JUEGOS DE CARTAS, TRES

La revista que nos hizo soñar... y pudo reinar

Hubo un tiempo en el que acceder a una revista de videojuegos en España era misión casi imposible, pero entonces surgió Super Juegos.

por **Marcos García**

Y no me refiero a la clásica **Súper Juegos** de 1992, sino a la publicación editada por Manhattan Transfers en 1984. En aquel momento, en nuestro país, apenas contábamos con la revista **ZX** (nacida en octubre de 1983) y dedicada a usuarios de Sinclair: ZX 81 y ZX Spectrum; la legendaria **Micro Hobby** aún no existía y a **Micro Manía** le quedaba más de un año para visitar los quioscos.

En Estados Unidos y Reino Unido, la historia era bien diferente, los norteamericanos ya presumían de **Electronic Games** desde octubre de 1981, mientras que los británicos estrenaron su primera revista de videojuegos un mes después, la mítica y recordada **Computer & VideoGames**.

Ante este panorama nacional poco se podía hacer que no fuera visitar tiendas de informática o grandes almacenes para observar boquiabierto, y a ser posible toquetear, los ordenadores y consolas del momento. O adentrarte en bares y salones recreativos en busca de la última coin-op. Eran tiempos de descubrimiento, pasión y nuevas sensaciones. En mi caso, por ejemplo, caí rendido ante el **Zaxxon** de ColecoVision en El Corte Inglés de Castellana, me pareció algo sublime y más allá de todo lo que había experimentado vi-

Super Juegos núm. 1: Donkey Kong

Esa portada legendaria del clásico de Nintendo muchos la tenemos grabada en la memoria. La guía de trucos de **Donkey Kong** de coin-op compartía protagonismo con **Backgammon**, tres juegos de cartas, un listado BASIC para VIC-20 del juego **Zapp** y un soporífero suplemento de 32 páginas, **Jakeka**, con pasatiempos. Afortunadamente contaba con la sección Bit-Bit, donde analizaron **Q*Bert** y **Boxing**, entre otros, y **Monitor**, noticias en blanco y negro y color donde descubrimos el joystick Quickshot 318, la premiere de **Dragon's Lair**, el Sord M-5 o **Dungeons & Dragons** de Mattel. ¡Ay, qué maravilla de publicidades!

Super Juegos núm. 2: Phoenix

En mi opinión, la mejor portada. **Phoenix**, **Popeye** y **Zaxxon** compartiendo los titulares principales junto a otro clásico como el **Mah-Jong** y el juego de regalo, **Severiano**. La diversidad al poder, era el lema de la revista. Continuaba la serie de relatos de Rick Deckard, se añadía un consultorio (Walkie-Talkie) y nuevas variantes del **Dominó**. Los amantes del videojuego disfrutamos con la guía de **Phoenix**, los análisis de **Zaxxon** y **Popeye**. Y con **Dédalo**, un juego de laberintos en formato BASIC para Spectrum. Monitor nos dejó boquiabiertos con las **3D Imager de Vectrex**, la pizarra electrónica de Atari, el **Bigtrak** de MB o el **Rocky** de ColecoVision.

Super Juegos núm. 3: El Retrono del Jedi

Otra portada inolvidable: Darth Vader, la guerra Irán-Irak, un pitufo y dos jugadores de **Pente**. ¿Es posible superar este bodegón de emociones? Claudia Tello analizaba **El Retorno del Jedi** para Atari 2600, **Pitufo** de ColecoVision y **Tennis** de Intellivision. La guía de consejos y trucos se dedicó esta vez al clásico **Defender**, mientras que la sección Monitor nos sorprendía con el lápiz óptico de Vectrex, el comecocos de tablero, **Pole Position** para Atari 2600 o el impresionante **Galaxy Invader 1000** de Proeinsa. También destacaba el reportaje de Eduardo Salvatierra sobre coleccionismo de videojuegos y el listado BASIC de **El Gran Ski** para C64.

sualmente hasta ese momento, un auténtico pellizco de futuro en el tejido lúdico de los ochenta.

Pero volvamos al tema editorial, ya que era bastante desolador no poder encontrar información sobre tu pasión favorita. Fue entonces, en la primera mitad de

Secciones de una revista multidisciplinar

Al tratarse de una revista dedicada a los juegos en su más amplia expresión, no todo su contenido era del agrado exclusivo del aficionado al videojuego. Sin embargo, una de las secciones más fascinantes era **Bit-Bit**, donde Claudia Tello Helbling analizaba los videojuegos más recientes. La sección **Monitor** presentaba las novedades del momento, desde una flamante consola portátil hasta el **Bigtrak** de MB. Las **guías de trucos** y consejos para las recreativas eran una auténtica joya, al igual que algunos de los reportajes que se publicaron en los últimos números.

1984, mayo o junio, cuando apareció **Súper Juegos Para Todos** en los quioscos, con una llamativa portada de **Donkey Kong** en la que también hacían acto de aparición los "protas" de **Frogger** y **Q*Bert**, entre otros.

Era imposible resistirse: aquel titular de "Las trampas de Donkey Kong" resultaba demasiado sugerente. Su precio, 175 pesetas, no era excesivo, pero su contenido sí era algo limitado: 64 páginas, la mitad dedicadas a pasatiempos y casi todas en blanco y negro. Incluso así, sus artículos eran fascinante y exploraban el mundo de los juegos en toda su expresión: desde clásicos de tablero y cartas hasta videojuegos de consola, ordenador, handhelds, recreativas, juguetes electrónicos e incluso listados en BASIC. Sin duda, mis secciones favoritas eran **Bit-Bit**, con análisis primigenios de videojuegos; **Monitor**, noticias de todo tipo; y las guías de trucos de recreativas. A esto había que sumar unas cuantas páginas de publicidad legendarias, de esas que no te

Super Juegos núm. 4: El Señor de los Anillos

Hay que admitir que las portadas de la primigenia **Súper Juegos** eran tan atractivas como sugerentes. El auténtico protagonista del número cuatro fue **The Quest for the Rings** para Magnavox Odyssey 2/Philips Videopac G7000, un juego inspirado en **El Señor de los Anillos** que combinaba tablero y pantalla. Los amantes de las reviews disfrutaron con clásicos como **Super Cobra, Donkey Kong, Turtles** y **Dragon Attack**. Por su parte, Monitor nos dejaba boquiabiertos con más páginas y nuevas maravillas: Commodore 64, Quickshot III, **Batalla Naval** o el Spectravideo SV-318. Mención especial al reportaje de aprender a programar.

cansabas de mirar y releer día tras día, especialmente las de CBS ColecoVision, Intellivision o Vectrex.

Con aquel primer **Súper Juegos**, el daño ya estaba hecho: por fin había una excusa mensual para visitar el quiosco. Compré los cuatro primeros números, que aún conservo, aunque después perdí la pista de la publicación, sin saber muy bien por qué. **Súper Juegos Para Todos** apenas nos duró ocho meses, con promesas incluidas de un noveno número que jamás vio la luz. En estos últimos meses de existencia, la editorial barcelonesa Manhattan Transfers, tam- »

Otras revistas pioneras de los ochenta

La primera revista de videojuegos, **Electronic Games**, se lanzó el 29 de octubre de 1981 en Estados Unidos, aunque sus fundadores ya habían escrito en una columna llamada Arcade Alley en la revista **Video** desde el verano de 1979. Un mes después, en el Reino Unido nacía **Computer & VideoGames**, que vio cómo sus quioscos sumaban **Sinclair User** en abril de 1982 y **Your Sinclair** en diciembre de 1983. En España, la revista **ZX** apareció en octubre de 1983, pero fue necesario esperar unos meses más para el nacimiento de **Súper Juegos Para Todos** y dos auténticos fenómenos sociales y lúdicos: **MicroHobby** en noviembre de 1984 y **Micro Manía**, ya en mayo de 1985.

Super Juegos núm. 5: Zaxxon y Decathlon

El gran **Zaxxon** dominaba otra portada resultona, con referencias al **Decathlon** de Activision. Este juego compartía reviews con **Donkey Kong Jr., Clean Sweep** y **Black Jack Poker**. La guía se centraba en el shoot'em-up isométrico de Sega, mientras que dos interesantes reportajes exploraban el proceso de creación de un videojuego, desde la idea original hasta la pantalla, y desvelaban los secretos de los **Wargames**. Se estrenaba Bazar, una sección dedicada a juegos de tablero y en Monitor nos sorprendieron con el inquietante **Stack Light Rifle** para ordenador, **Laberinto** de Congost, **Baseball** de Mattel y un juego para BBC Micro.

Super Juegos núm. 6: Pitfall

El aventurero de Activision sirvió como excusa para ampliar páginas en la revista... y también el precio, que subió de 175 a 225 pesetas. La estrella del número fue el reportaje sobre Sonimag, donde los videojuegos consiguieron su propio espacio en la feria, con juegos de Activision, la Videopac Jet 47 de Radiola, el robot Verbot, el Oric Atmos 48K, el módulo 3 ADAM de CBS ColecoVision y el Sinclair QL. También destacaron reportajes sobre juegos de rol y de cómo son y cómo funcionan los videojuegos, junto a reviews destacadas de **Time Pilot** o **Narzod**, la guía de **Pitfall** y noticias del Atari 800XL, la coin-op de **Tron** y **Venture** para ColecoVision.

Super Juegos núm. 7: El Arcón del Pirata

Portada algo random, dedicada a uno de los juegos de regalo de la revista, **El Arcón del Pirata**, acompañado por **Autopista Loca**. La sección Bit-Bit repasaba novedades de la época: **Nightmare, Bedlam, Mouse Trap, Caverns of Mars, Step Up** y **Wonder Hole**. En esta ocasión, se presentaron tres reportajes: uno sobre MSX, otro sobre juegos de aventuras y un tercero dedicado a David Crane, "el papá de **Pitfall**". Monitor sorprendía con más páginas llenas de novedades, como el módulo de expansión con trackball de ColecoVision, un módem para C64 y **Alibaba and 40 Thieves** para MSX. En esta ocasión, la guía se centró en **Kangaroo**.

Publicidades de los ochenta que nos hacían soñar

A nivel personal, he de decir que la publicidad de **Súper Juegos** fue tan importante como el propio contenido. En particular, la página de CBS ColecoVision, que condensaba tanta información en tan poco espacio que fue algo que leí y releí docenas de veces. Sin embargo, sería injusto no mencionar también aquellas publis de Intellivision, Vectrex, **Frogger**, **Spider-Man**, **Q*Bert**, Videojuegos Philips, Spectravideo o el ordenador Sord M-5.

bién lanzó al mercado **MSX Extra**, revista dedicada al estándar MSX que logró mantenerse 45 números.

Es por eso que queremos rendir un homenaje a una publicación que nos hizo soñar y mirar al cielo pixelado del videojuego con fuerzas renovadas. Un efímero pero intenso recuerdo que nos hizo más llevadera la travesía hasta la aparición de **MicroHobby** y **Micro Manía** en 1984 y 1985, o la irrupción de muchas otras publicaciones inglesas en la España de los 80.

Super Juegos núm. 8: Pole Position

El último número llegó con otra gran portada, con **Pole Position** y **Ghostbusters** despidiendo la publicación… aunque se anunciaban contenidos para el siguiente número. Las primeras páginas destacaban al **Trivial Pursuit**, mientras que en Bit-Bit aparecía la información "de la buena" con análisis de **Mr. Do, Ghostbusters, Computer Billiards** y el ya mencionado **Pole Position**. Los reportajes estaban dedicados a Lucasfilm y la introducción a la programación, junto a la guía de **Dig Dug** y las siempre fascinantes novedades de Monitor, que mostraba un enfrentamiento entre **Decathlon, Daley Thompson's Decathlon** y la coin-op **Hyper Olympic**.

EL NUEVO VIDEO JUEGO PARKER. ¡PARA SALTAR DEL SILLON!

Ahora puedes llevarte a Frogger contigo a casa y jugar con ella en tu propio televisor.

La pobre se encuentra ante una frenética autopista de cinco carriles, con veloces coches y camiones circulando en ambas direcciones. ¡Cuidado! cuando la música pare, el tráfico comenzará a rodar.

¡Vigila! ¡cada salto de la rana Frogger puede ser el último!

PARKER

VIDEO JUEGOS ODIAN DEJARTE GANAR

Si consigues que atraviese la autopista, has de enfrentarte al peligroso río lleno de hambrientos cocodrilos, traidoras tortugas y serpientes comedoras de ranas.

¡La rana Frogger no puede nadar!

¿Podrás evitar que Frogger se hunda en las profundidades?

Apresúrate, y lleva a la rana Frogger sana y salva a su casa.

¡Ahora está en tu mano!

Quiero recibir información sin compromiso sobre los Video-juegos Parker, y ser socio, gratis, del Parker Video Games Club.

Tengo una consola ☐ Atari ☐ Philips

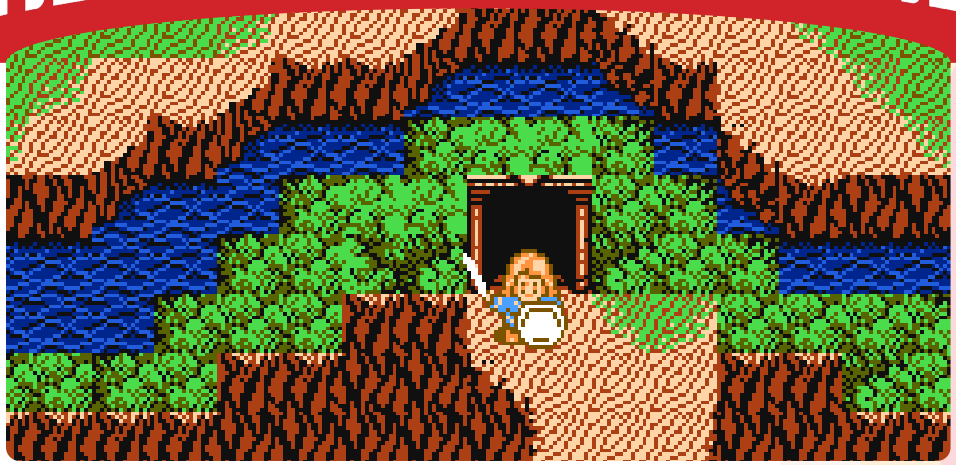
Nombre _____ D.P. _____

Dirección _____ Edad _____

Ciudad _____ Provincia _____

Enviar rellenado a Video Juegos Parker Apdo. 9.501 Barcelona

AJUSTE DE CUENTAS



“¿Un RPG para NES de Hazeldado?”

En su momento pasó desapercibido, pero con el transcurrir de los años ha ido cogiendo su verdadero sitio entre los mejores RPG.

por **José Luis Sanz**

Hubo un momento en el que eso de ser un juego de **Zelda** no significaba lo que hoy en día. En los primeros tiempos de NES, su fórmula estaba por hacerse y entre tanto lanzamiento aparecían excepciones sonadas como esta.

Willow fue uno de esos cartuchos. Lo lanzó Capcom en 1989 y cuando realicé la review para **Hobby Consolas** ya me pareció un juegazo y estoy convencido de que fue él el que vino a marcar parte del camino que luego veríamos en las principales sagas de la época. Valoré su puesta en escena, eso de seguir el argumento de la peli y el diseño de su mundo pero no rematé la faena.

Viendo la nota que le puse es evidente que me quedé corto. Y no seré tan osado, pero viendo cómo quedó este **Willow** de Capcom y el año de su lanzamiento cabe preguntarse si no fue Nintendo la que se inspiró en este cartucho para aquel **The Legend of Zelda A Link to the Past** de SNES y los siguientes de Game Boy.

¿Así que podemos decir que es **Willow** un RPG de “Ha**zelda**do” o tal vez son los Zelda los juegos de “Ha**willow**dado”. Aquí dejamos la pregunta...

75
VIEJA NOTA

87
NUEVA NOTA

El análisis original se publicó en el número 7 de Hobby Consolas, el del mes de abril de 1992.

Una Abadía y un viejo sueño de nostalgia

Hay momentos que desbloquean recuerdos y el de hoy tiene que ver con un clásico de la historia del software español.

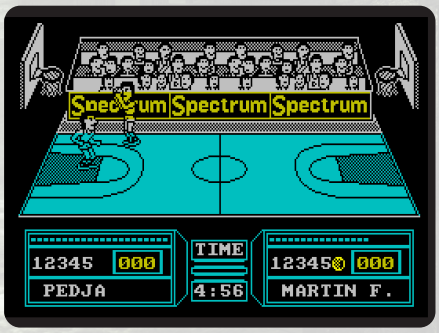
por **Jesús M. Del Vas**

Hablando un día distendidamente con el gran **Paco Pastor**, me habló de una vivencia con el representante japonés de SEGA en España, llamado **Tatsuo Ota**, a principios de los 90. Le acogió en casa como a un familiar. Estando en la Playa de Maspalomas en una convención con el distribuidor local, y tras unos vinitos y unas cervezas, acabaron tumbados en la playa mirando una impresionante Luna Llena. Paco tarareó entonces **A World Without Love**, de Peter and Gordon, y el invitado empezó a canturrear la misma canción, a lo que Paco le espetó "anda, pero si la conoces".

Aquellas dos personas de distintos idiomas y distintas culturas se encontraron en un momento preciso del tiempo compartiendo un espacio, unidos por el sentimiento de una canción.

Empezaron entonces a mencionar grupos: Manfred Mann, Herman's Hermits y todo aquello que seguramente, un día del pasado, les hizo sentir lo mismo a 10.000 km. de distancia.

Esto me recuerda algo que Tatsuo y Paco tenían tan cerca de sí: el videojuego. No sólo como negocio, sino como medio para sentir y enlazar vivencias pasadas que quedan como una impronta en cada uno de nosotros.



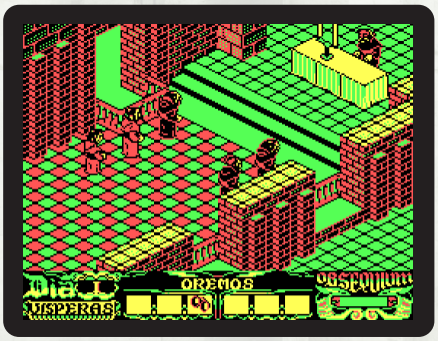
Una Abadía y un viejo sueño de nostalgia

Cuando comento con alguna persona mi afición a los clásicos de los 80, muchas veces me exclaman algo muy similar a "¡El ZX Spectrum! Cómo me acuerdo del **Fernando Martín** y el **Profanation**". Es una frase muy típica, muchas veces coincidente incluso con los títulos en cuestión. Un videojuego clásico crea vivencias en nosotros, no sólo referentes a la historia vivida, sino sobre todo a lo que nos rodeaba en aquellos momentos.

Recuerdo no sólo jugar al **Game Over**, sino mi periplo a una tienda para conseguir una cinta de tan esperado lanzamiento, con el cual Dinamic llevaba "hypeándonos" meses y meses. Entonces no hablábamos de "hype", sino de "cuándo van a sacar estos cabrones el puto juego". Mi memoria del **Saimazoom** y el **Babaliba** no nace de la búsqueda de unos sacos de café en la selva, sino de mi madre sucumbiendo a mi insistencia acercándose a una Sinclair Store en la calle Bravo Murillo 2 para comprarlos de regalo de cumpleaños. Cuando hablo del **Abú Simbel** con algún amigo, me cuentan aquella »

The Name of the Rose - Ilustración de #marassusart

tarde en la que consiguieron llegar casi al final justo cuando se les fue la luz de casa, o la vez aquella que llegaron a la sala de los teletransportadores de colores pero no pudieron elegir el color correcto porque la pista era el color del diamante de la sala número 10 y su televisor era… en blanco y negro. Mi recuerdo más preciso de **La Abadía del Crimen** no tenía que ver con el terrorífico Abad, digno de la más inquietante entrega de **Resident Evil**: fui con mi amigo Carlos a comprar un juego de PC, él eligió el **Iznogud** y



yo **La Abadía**. Al llegar a su casa probamos **La Abadía** y quedamos prendados con el "Ave María" digitalizado que sonaba en la iglesia.

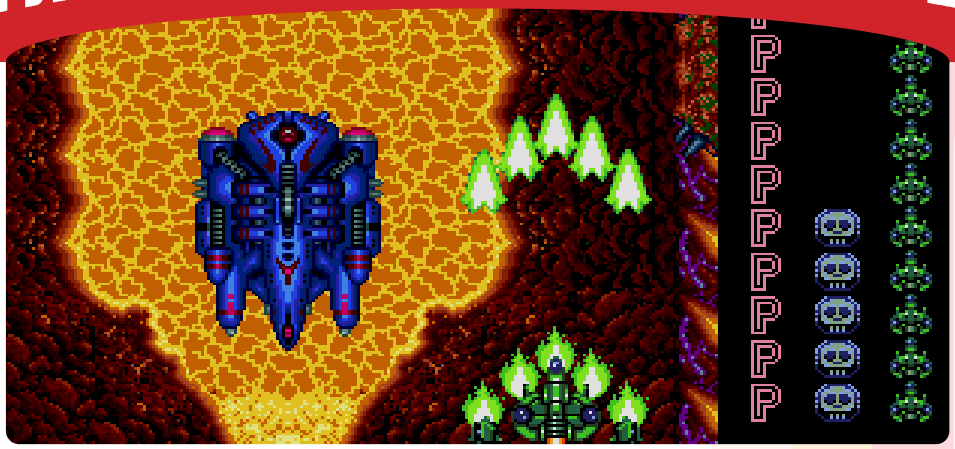
Hicimos sendas copias de los juegos en discos de 5 ¼ para "compartir" nuestra inversión. Probamos la copia de **La Abadía** y llegamos nuevamente a la escena de la iglesia. Pero en lugar de la composición de Schubert, retumbó en la habitación una voz que bramaba "¡PIRATA, PIRATA, PIRATA!" con una cadencia cada vez más lenta hasta que el ordenador se bloqueaba y su pantalla quedaba en negro. Quedamos sobrecogidos y algo asustados mientras nos mirábamos murmurando "hostias, hostias, hostias". Me levanté, nos despedimos y no hablamos hasta el día siguiente.

Si preguntáis a Carlos, con el que perdí el contacto hace décadas, es seguro que sería capaz de recordar ese momento exacto del tiempo y del espacio en el que nuestros sentimientos confluyeron.

Muchos años después tuve el placer de conocer a José Antonio Morales, de Ópera Soft, que me confirmó que la voz era muy posiblemente la de Paco Menéndez, con el que tantos momentos compartió. Su voz se grabó un día concreto, se registró digitalmente en forma de unos y ceros y, sin yo saberlo, me llegó unos meses después de ser grabada como el mensaje de otro tiempo, de otro lugar, un singular acto comunicativo que creó en Carlos y en mí otra vivencia. Ahora, contándolo aquí, el lector de estas líneas recordará aquella vez que vio por vez primera las letras de la carta inicial que se dibujaba ante sus ojos al son del Crystal Palace de Gwendal: "Ya al final de mi vida de pecador, mientras espero el momento de perderme en el abismo sin fondo de la divinidad desierta y silenciosa…". O quizá el susto que se pegó al toparse con el Abad tras la esquina. Quizá no jugaste nunca a **La Abadía**. ¿Y al **Street Fighter 2** de SNES? ¿Qué pensaste al ver a Link cabalgando por los campos de Hyrule en la introducción de **Ocarina of Time**? ¿Saltaste de la silla cuando aquel T-Rex atacó a Lara Croft? ¿Llamaste a algún amigo cuando entendiste la carga de profundidad detrás del final del soberbio **Silent Hill 2**? Vivencias.

Los videojuegos del pasado nos unen más allá de un código o unos gráficos, y tarareamos sus músicas, recreamos sus movimientos, sus escenarios, como hacían Paco y Tatsuo a las orillas del Atlántico en aquella playa lejana donde su nostalgia coincidió en el tiempo.

AJUSTE DE CUENTAS



“Y con Truxton empezó todo”

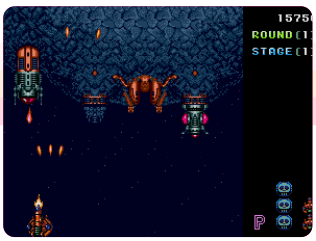
Sucedió en el primer número de Hobby Consolas. El “review tronching” de Truxton marcó el futuro de los matamarcianos en la revista.

por **Marcos García**

MEGA DRIVE

Nadie discute las bondades técnicas y jugables de **Truxton**. Exceptuando las limitaciones de la paleta de color de Mega Drive, la ausencia de “parallax” y una ratio de pantalla diferente, el “port” para esta consola replicaba con gran fidelidad el **Tatsujin** original de recreativa. Incluso mejoraba algunos detalles, como el final. En mi opinión, **Truxton/Tatsujin** nunca ha sido uno de los shoot’em-ups más sobresalientes de Toaplan, pero tampoco desmerece frente a las otras creaciones del estudio. Por eso le otorgué una puntuación de 84 en su día, que me parecía justa para honrar su noble origen y el excelente “port” de Mega Drive. Pero entonces el director de la revista, Amalio Gómez, se llevó el juego a casa un fin de semana y lo disfrutó a lo grande; al editar mi artículo, decidió que era justo aumentar tanto las notas parciales como la valoración total. Y no fue un ajuste pequeño: el 84 de **Truxton** se convirtió en un estratosférico 94. Está claro que, para Amalio, **Truxton** era mejor juego que para mí, y para gustos, colores.

Pero el caso es que el panorama shooter de Mega Drive comenzó su andadura en la revista de forma “hi-»



pervitaminada". ¿Qué clase de puntuación deberían haberse llevado los futuros representantes del género? Poco después llegó **Thunder Force III**, que en mi opinión supera a **Truxton**, y más adelante **Thunder Force IV**.

En resumen, el bueno de **Truxton** instauró el "review tronching" en la revista.

Análisis en núm. 1 de Hobby Consolas (octubre de 1991).

Cuando Game Boy fue su mejor versión

Game Boy se lanzó hace 35 años y desde entonces se ha convertido en una de las portátiles de referencia para varias generaciones.

por **Juan C. García**

A principios de septiembre de 1989, solo cinco meses después de que se pusiera a la venta en Japón, Nintendo lanza en América su sistema de videojuegos portátil **Game Boy**. En septiembre de 1990 ya se podía comprar en España, pero hay que esperar hasta agosto de 1991 para su distribución oficial a través de ERBE Software. Por fortuna, supimos convertir este retraso en oportunidad, pues la consola tenía una tracción de ventas y expectación formidables.

"¿Has soñado con llevar tu consola NES en el bolsillo del pantalón y poder jugar con ella en cualquier sitio?". La mítica revista americana Nintendo Power presenta así **Game Boy**, a la que define como "un sistema de juego portátil del tamaño de un walkman que utiliza game paks (cartuchos) intercambiables". La nueva consola se presenta junto a unos auriculares, un cable video-link para dos Game Boy y un juego. Un primer cartucho que define el estilo con el que nace la nueva Nintendo.

Un bombazo desde la Unión Soviética

El primero es **Tetris**, el divertido y legendario juego de bloques que vio la luz originalmente en 1985 gracias al ingeniero y matemático soviético Alexy Pazhitnov. »

Imagen del diseño de la primera caja que Game Boy utilizó para llegar al mercado, en 1989.

Algo más que Tetris

Encandilada por el efecto que provoca, Nintendo América se asegura los derechos para llevarlo a sus consolas: es el propio vicepresidente de la compañía en EE.UU., Howard Lincoln, quien negocia y cierra el acuerdo tras una reunión con el mismísimo Pazhitnov en las oficinas de la capital, Moscú. Así, **Tetris** se transforma en el gran reclamo. Absorbente, desafiante e intenso, gusta por igual a padres e hijos, mayores y pequeños. Es el tipo de juego que mejor encaja con la propuesta de **Game Boy**: melodía pegadiza, la Kalinka, gráficos sencillos y dinámica demoledora.

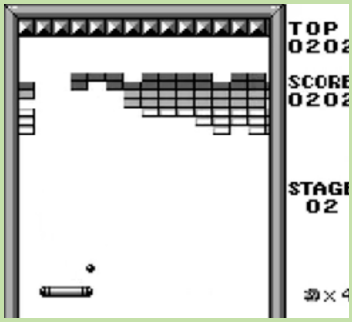
Pero como ocurre en este tipo de casos, al final un éxito así no es suficiente y hay que buscar alternativas hasta debajo de las piedras.

El objetivo de Nintendo es disponer de juegos con el nivel de detalle, profundidad y dimensión de los creados para NES. Así que enseguida llegan los refuerzos. Buenos títulos que dan variedad al catálogo, y compañías interesantes que se adhieren a la causa (¿forzosamente?). La primera que tira del carro es la propia Nintendo. Suyos son **Super Mario Land, Tennis, Baseball, Golf, Alleyway** y **Solar Striker**. Apuestas por títulos deportivos, héroes emblemáticos y mecánicas de juego que lo dan todo desde el principio.

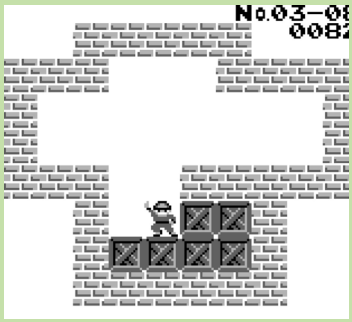
Super Mario Land hereda la imbatible mecánica de los **Super Mario Bros.** de NES. Saltos, carreras, tuberías gigantes y bloques cargados de monedas, por niveles en tierra, mar y aire. Son 12 fases, 4 mundos con tres niveles cada uno, diseñados con una sensación única de jugabilidad y novedades tan interesantes como "convertirnos" en avión y submarino, que la princesa sea Daisy –y no Peach–, y enemigos e ítems nuevos. Corto, pero inmensamente rejugable.

Esa era precisamente otra de las claves de la consola: partidas rápidas, preparadas para el autobús o la sala de espera. **Tennis, Golf** y **Baseball** eran propuestas perfectas. Además de que los juegos deportivos siempre se le han dado de maravilla a Nintendo: ha habido un título de deporte en el line-up inicial de todas sus consolas.

Es también la apuesta por la jugabilidad y el dinamismo de **Alleyway**, un arcade de estilo **Breakout - Arkanoid**, en »



Arriba Alleway, Baseball y Batman y abajo Boxxel, Castlevania y Daedalian Opus.

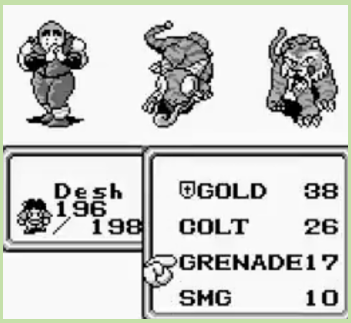


el que hacemos rebotar una bola contra las paredes para eliminar cuantos más bloques mejor. Y lo mismo para **Solar Striker**, un shooter de seis niveles que nos traslada del espacio a la Tierra, donde 20 enemigos diferentes te lo ponen "chungo" para cumplir tu misión. De nuevo fases cortas, y una dificultad suficiente para evitar frustraciones a los jugadores.

HAL Laboratory, Acclaim y FCI. Pero luego se apuntaron muchos más.

Konami se presenta con un buen doblete. Por un lado adapta a Game Boy uno de sus clásicos de NES con **Castlevania The Adventure** para revivir el eterno combate entre Drácula y Cristopher Belmont. Y por otro, nada que ver con vampiros, un **Motocross Maniacs** que es

Arriba los tres Double Dragon y abajo Final Fantasy, FF Adventure y Fist of the North Star.



Todos se apuntan a la fiesta de Game Boy

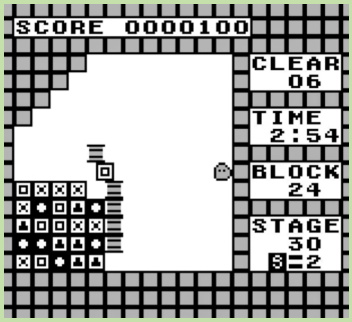
La propuesta está equilibrada, pero necesita más marcha. Y de esto se encargarían los "third parties" (editores externos que juraron amor y lealtad a Nintendo, que trabajarían como si fuera su consola, pero que también atenderían las necesidades de otras máquinas). De entrada, Konami, una delicia de saltos, cabriolas y dobles mortales a los mandos de una moto y en lucha contra el reloj.

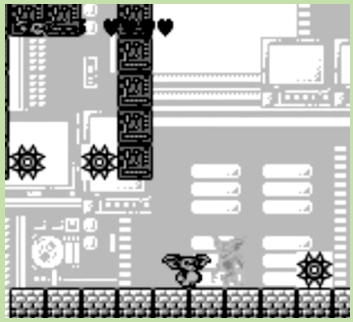
HAL Laboratory se saca de la manga un pinball que crea escuela: **Revenge of the Gator**. La mesa consta de dos pequeños tableros, uno superior que se accede al sacar la bola, y otro superior donde el cocodrilo comebolas, es decir el abismo, nos zampa si no somos hábi- »

les usando esos petacos de las máquinas del millón.

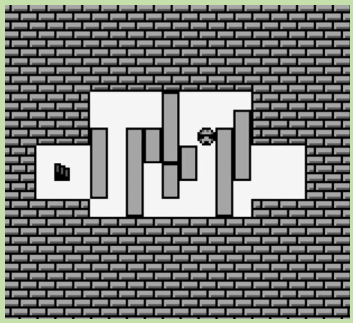
Por su lado **Boxxel** (FCI) es un curioso juego de puzles que nos desafía a colocar las cajas en determinados puntos de un almacén. Y para culminar esta primera hornada, Acclaim estrena **Kwirk**, en el que un pequeño tomate debe sortear una serie de obstáculos laberíntico de partidas cortas.

que se desplaza de arriba abajo; y en **Q.Billion** (SETA) que es un delirante puzzle de bloques en el que manda la estrategia. Es por fin Konami la que sorprende a los usuarios con **Nemesis**, un shooter horizontal, digno heredero de **Gradius**, que apuesta por la acción más desafiante. Precisamente **Nemesis** deja la puerta abierta para la llegada de la caballería. Y en-





Arriba Flipull, Gargoyle's Quest y Gremlins y abajo Heiankyo Alien, Kirby y Kwirk.



Llega otra oleada

Los nuevos siguen aplicando la misma filosofía: mecánicas sencillas y divertidas, con propuestas gráficas en segundo plano frente a la jugabilidad. Como ocurre en **HEIANKYO Alien** (Meldac) con sus laberintos y captura de aliens; también en **Flipull** (TAITO) que recuerda a la fórmula de **Alleyway**, pero con diferentes bloques y un personaje

tonces Sunsoft se atreve con **Batman** para sumergirnos en una aventura de acción y plataformas con personajes, armas y movimientos muy reconocibles, y con un Joker que espera al final de sus 4 difíciles "stages".

A Sunsoft le hace competencia Capcom con su espectacular **Gargoyle's Quest**, una aventura que mezcla elementos puros de acción con la profundidad del RPG, »

y un planteamiento visual que recuerda a **Zelda II: The Adventure of Link**.

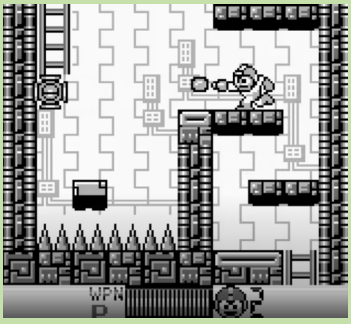
Siguen llegando deportivos, aunque para la audiencia americana: Jaleco lanza **Bases Loaded** y **Konami NFL Football**. Continúan los puzles de bloques y piezas como **Daedalian Opus** (Vic-Tokai) o **Shanghai** (Hal). Aunque también hay sitio para alguna sorpresa más, como **Fist of the North Star** (ElectroBrain), un torneo de lucha uno contra uno.

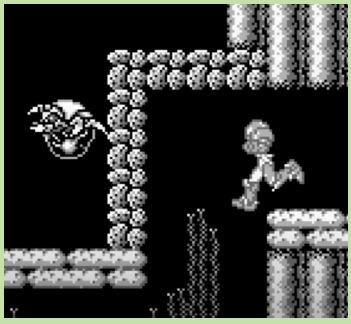
Llegan licencias y conversiones de NES

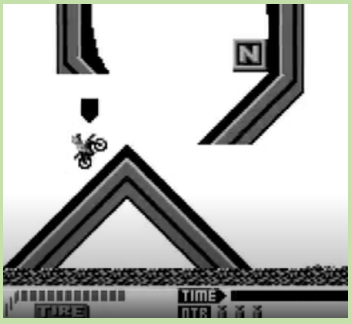
Estamos en el verano del 90. Game Boy está que arde, y más se va a calentar con la nueva avalancha que se avecina. En este periodo de lanzamientos encontramos notables conversiones de NES, divertidas licencias de cine bien llevadas a la portátil y una galería de auténticos pelotazos que marcarían el ritmo de la consola… y de otras máquinas que estaban por llegar. Era tiempo de buenos juegos y también de equipos de desarrollo que saltaron al estrellato.

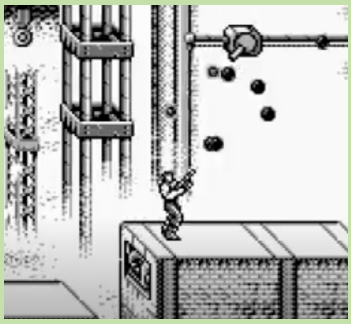
Así va a ocurrir con **Double Dragon**, el genial cartucho de peleas callejeras de scroll lateral creado por Technos, del que se lanzaron tres entregas (una con el sello de Tradewest y las últimas dos de Acclaim). Con los hermanos Billy y Jimmy dimos puñetazos, agarrones, patadas voladoras, saltos, codazos y cabezazos, y manejamos nunchakos, bates o cuchillos. Con la misma mecánica en todas las entregas, parece increíble cómo evoluciona desde la primera entrega en gráficos y fluidez dentro del propio cartucho.

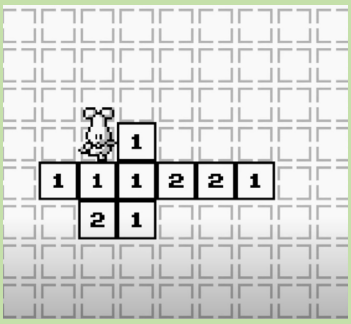
Megaman: Dr. Willy's Revenge llega a la portátil después de vérselas tres veces en NES. Pero la adaptación estrella de los inicios de los 90 es, sin duda, **Metroid II Return of Samus**. El juego original de NES introdujo una mezcla única de aventura y exploración que se ha transformado en la característica principal de la serie. Esta continuación prometía ser el doble de grande que aquél, con más armas, mayores enemigos y... ¡la posibilidad de salvar el avance del juego! Los **Metroids** ahora son más grandes y poderosos, y Samus Aran debe darlo todo para mantener la paz galáctica. Realmente bastaría con »











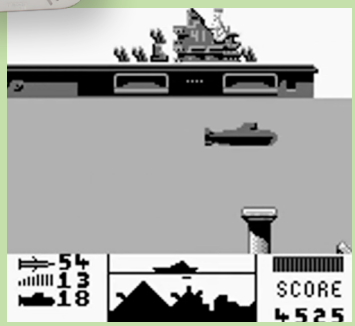
Arriba Mega Man, Metroid y Motocross Maniac y abajo Nemesis, Contra y Q Billion.

rescatar estos tres cartuchos clásicos para volver a vibrar con Game Boy, pero nos dejaríamos fuera todo un batallón de buenos juegos procedentes de licencias de películas y programas de TV que por aquel entonces se dejaban ver por muchos sitios. Hablamos de clásicos como **Tortugas Ninja**, **Return of the Joker**, también con muchos saltos y una dinámica más emocionante.

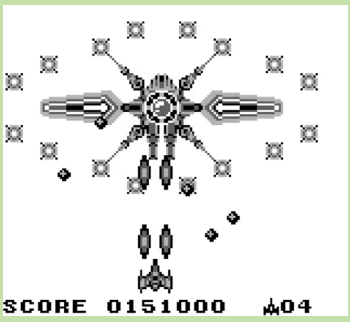
Llega también **Robocop** (Ocean), versión del clásico de Orion Pictures de 1990, con 10 misiones en New Detroit. Y con un planteamiento muy similar tenemos **Terminator 2: Judgement Day** (LJN), con su inolvidable fase a lomos de la icónica Harley. Cambiad al monolítico Robocop y al también monolítico Schwarzennegger por un submarino y viviréis la epopeya de **The Hunt for Red October** (HiTech Expressions).

Termino el "revival" con una colección de lo que voy a llamar 'clásicos'. Lo son porque hay algo en ellos –como dinámicas, conceptos, desarrollos, propuestas narrativas…– que los han hecho perdurar en el tiempo. El primero es un homenaje al incipiente RPG que llega con la firma de Square. La compañía japonesa lanza **Final Fantasy Legend 1** y **2**, y rubrica con un **Final Fantasy Adventure** que equilibra acción y aventura a lo largo de 256 pantallas con mazmorras, castillos y Zelda en el horizonte. En la misma línea, **The Sword of Hope** (Kemco) ofrece un RPG de corte clásico con toques de novela visual, muchos combates y toneladas de texto que en España llega traducido al castellano.

Konami la lía muy gorda –de nuevo– con un cuarteto estelar. Tenemos **Operation C**, una versión del "run and gun" de NES más desafiante y mítico en la portátil. Aún más trepidante es el ritmo del clásico **Castlevania II: Belmont's Revenge**, con la dinastía Drácula de nuevo



Hunt for Red October, Revenge of the Gator, Robocop y Shangai, Super Mario Land y Solar Strike.

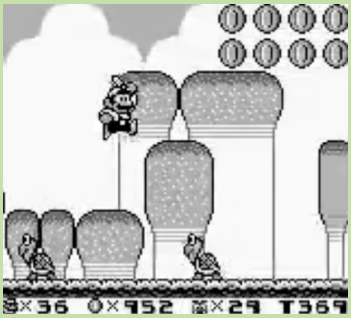


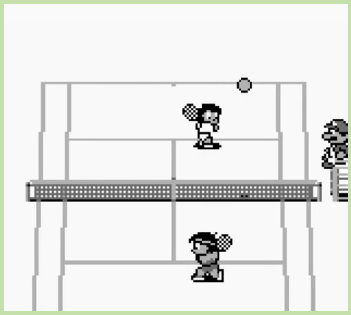
que nos deja dos entregas con Konami; **Star Trek**, firmado por Visual Concepts en un formato shooter que no pasará a la historia de la acción; o **Top Gun**, una mezcla entre simulador y acción con muy poco de lo uno y de lo otro. Sunsoft también se especializa en licencias de cine y nos deja **Gremlins 2**, un plataformas con Gizmo en plan Mario y una música chirriante, y **Batman**

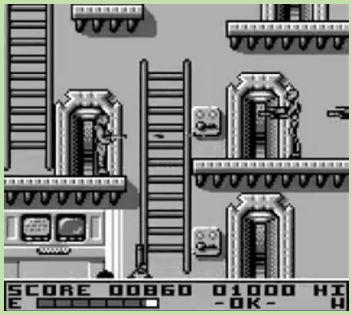
poniendo en apuros la paz del Clan Belmont: si recordáis, Cristopher debe encontrar a su desaparecido hijo Soleiyu. El festival de acción sigue con **Gradius**, un frenético shooter en escenarios únicos y con enemigos, especialmente los jefes finales, tan sorprendentes como bestiales. Y para el final **Track & Field**, que es una joya a destacar. Jamás he pasado

pias armas con ellos, se las ve en plataformas imposibles y combates desternillantes hasta retar al propio Rey Dedede en un ring de boxeo.

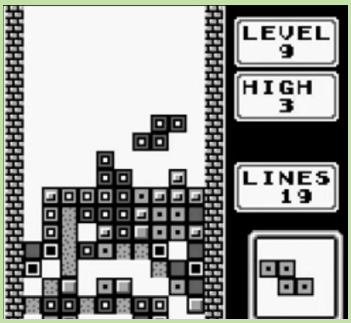
Y por último **Super Mario Land 2: Six Golden coins**, con un Mario en plan estelar que no descansa hasta enfrentarse a su némesis Wario (tras hacerse con las 6 monedas de los 6 endiablados mundos en juego).







Arriba Super Mario Land 2, Tennis y Terminator y abajo Tetris, Track & Field y Tortugas Ninja.



ratos más divertidos con un juego de deporte, ¡cómo había que mover los dedos para batir todos los récords!

Adiós buenos tiempos

La guinda la ponen dos maravillosos juegos. De **Kirby's Dream Land** poco más se puede añadir. Una simpática bola rosa capaz de absorber enemigos y armas, zampárselos y crear sus pro-

Y hasta aquí este primer viaje, lleno de nombres legendarios y propuestas convincentes. A pesar de la limitada capacidad de **Game Boy**, resulta mágico ver cómo los creadores de juegos eran capaces de adaptar sus mecánicas, diseños y narrativas, haciendo valer la diversión y la jugabilidad por encima de cualquier otro aspecto.

Y estad tranquilos, ya habrá tiempo de **Pokémon**.

Nintendo

GAMEBOY™

¡PASATEL

¡CON LA MAS INCREIBLE

El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!

...LO GAMEBOY!.

...CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!

GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.

14.900

(IVA incluído)

BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.

ERBE

ME ROBÓ EL CORAZÓN

En este número, uno de los redactores estrella de **Hobby Consolas** y **Super Juegos** nos recuerda cuál fue el juego que le robó el corazón, que le maniató de brazos y piernas y le hizo prisionero para siempre. Un clásico de Taito.

por **Bruno Sol**

Ese juego ‘cuqui’

THE NEWZEALAND STORY

Demasiado “cuqui” para los bares de Moratalaz, tenía que viajar en bus hasta los recreativos de la Puerta del Sol (Madrid) para poder jugar a este plataformas “über-kawaii” de **Taito**, protagonizado por el héroe más “riquiño” que ha visto la historia.

Y esto, viniendo de los creadores de **Bub y Bob**, los dragoncitos de **Bubble Bobble**, son palabras mayores.

El kiwi de las bambas, armado con un pequeño arco y decidido a rescatar a sus amigos de las garras de la foca leopardo, raptados y metidos en un saco en una intro tan políticamente incorrecta como desternillante (ese kiwi fumador es mágico).

The NewZealand Story ha envejecido mejor que todos nosotros. Y seguirá brillando, pulido y cromado, por toda la eternidad. Y, por supuesto, me robó el corazón justo donde lo veis aquí.

TAITO
THE NEWZEALAND STORY

Dinamic cumplió el pasado mes de mayo 40 años y, aprovechando ese aniversario, hemos hablado con Pablo Ruíz, uno de los míticos fundadores del estudio español.

por **José Luis Sanz**

Dinamic es uno de los nombres que forman parte de la historia del software español y el pasado 8 de mayo cumplió 40 años. Aprovechando la charla que hemos mantenido con **Pablo Ruíz**, uno de los fundadores del estudio, os traemos un pequeño extracto, una mínima fracción de la entrevista completa que tenéis en vídeo en nuestra página web (**Hechoconpixels.com**).

Muchos recuerdan los grandes clásicos de Dinamic que lanzasteis al mercado pero cuéntanos cuál fue el primero y por qué no pudimos llegar a disfrutarlo.

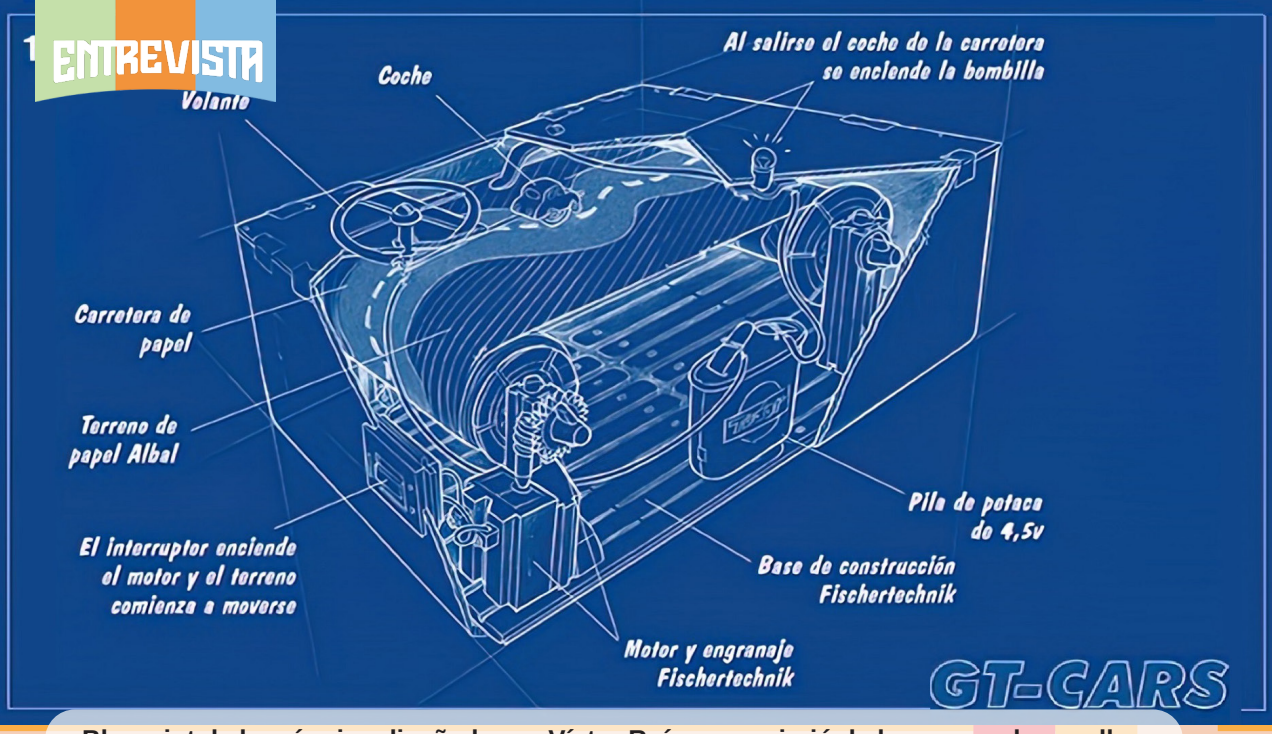
El primer videojuego de Dinamic fue realmente **GT-Cars** para ZX-81. Viene de una máquina arcade física que había creado mi hermano Víctor con piezas de un mecano que se llamaba **Fisher Technic**, con un motor de aeromodelismo y con un sistema muy inteligente en el cual iba pasando la carretera. Por el lado no visible un contacto de metal hecho con papel de plata iba cogiendo la forma de la carretera y había un coche de estos de Guisval que dirigías con un volante de coche teledirigido.

Así lo ibas manejando por una carretera y cuando te salías se producía un fallo eléctrico que simulaba un accidente a través de una bombilla que se encendía y que te venía a decir que te habías estrellado.

Tuvo tanto éxito entre nuestros amigos que hacían cola todos los días para jugar así que cuando llegó el **ZX 81** pensamos en hacer una adaptación.

Pablo Ruíz: “Dinamic fue una aventura total”

© EFE



Blueprint de la máquina diseñada por Víctor Ruíz y que sirvió de base para desarrollar en ZX 81 el videojuego GT-Cars, que nunca llegó a distribuirse oficialmente.

Y la hicimos, muy básica y en blanco y negro porque aquel ordenador solo tenía 1 KB de memoria. Pero claro, llegó el ZX Spectrum en 1982 y lo cambió todo. Llegó el color y **GT-Cars** se quedó ahí pendiente.

Cuéntanos por qué para vosotros **Army Moves** cerró un círculo personal del estudio y cómo conseguisteis que Imagine lo distribuyera en vez de Ocean.

Años después, a principios de 1987 cuando ya teníamos **Army Moves** –que había sido todo un exitazo aquí en España–, decidimos venderlo internacionalmente y elegimos tres compañías para enseñarlo que eran **Imagine** (que la había comprado **Ocean** y era la número uno en aquellos años 80), **Software Projects** y **Edge**. Cerramos algunas citas y nos fuimos a Inglaterra a negociar y, evidentemente, todo empezó por **Ocean** porque la marca **Imagine** era suya y se trataba de nuestra principal aspiración.

Entonces, al llegar a Manchester al edificio de **Ocean**, entramos al megadespacho de David Ward, que en aquel entonces era el hombre más importante de la industria en Europa y nos pusimos a negociar con Colin Stocks, que era nuestro contacto...

Negociamos duro todas las partes: los royalties, las ventas, las versiones, la fecha de lanzamiento, la portada, todos los detalles, una negociación de las grandes y que duró toda la mañana Y bueno, cuando estábamos en un momento ahí ya al final, con los flecos, y »

“Fuimos a ver a David Ward, que había comprado Imagine”

Pablo Ruíz soplando las velas por el 40 aniversario de Dinamic durante la celebración de RetroAlcorcón, el pasado mes de diciembre de 2024.

nosotros sabiendo que teníamos más reuniones al día siguiente, pues estábamos forzando porque queríamos cerrar el acuerdo con ellos y claro, queríamos sacar el máximo.

En ese momento David dice “bueno, vamos a hacer un break, os voy a enseñar los equipos de desarrollo”, y estos estaban en la parte de abajo, porque era como un semisótano que tenía como ventanas de estas pequeñitas que son típicas de las construcciones en Inglaterra. Había una plantilla de unas 100 personas, una cosa de verdad impresionante. Nosotros por aquel entonces teníamos lo que se llamaba un programador “in-house”, o sea, que tenía nómina y cobraba todos los meses, y ahí había un centenar de veces más. Y eran equipos de varias personas: tenían grafistas, programadores, músicos, había de todo.

El caso es que David nos fue enseñando proyecto a proyecto: “pues aquí estamos haciendo este juego, aquí este otro, aquí una conversión de Konami, aquí un proyecto de una película”, y así uno por uno todos los puestos. Hasta que llegó al final y en el último sitio había un programador que estaba »

“Army Moves tenía que salir con el sello Imagine”

trabajando con un Commodore 64, pero que lo tenía con la pantalla apagada. Y entonces, de repente, David le dice al programador "a ver, enséñanos lo que estás haciendo". Entonces encendió la pantalla y de repente escuchamos la música de **Army Moves** en Commodore 64.

Nosotros habíamos hecho las versiones de ZX Spectrum, Amstrad CPC y MSX, pero en Inglaterra era fundamental el Commodore 64, que era con el Spectrum la máquina más vendida, así que se tenían que sacar las cuatro versiones a la vez para tener el máximo de fuerza en el mercado.

De repente David le dice al programador, "bueno, ¿y cuándo estará acabado?", "pues yo creo que la semana que viene", contesta. Yo me giro y le digo a David "oye David, ¿y si no firmamos el contrato?".

David lo tenía todo preparado. Cogió un disquete de Commodore 64 con una pegatina que ponía **Army Moves** (que evidentemente no tenía nada) y lo tiró con fuerza a una papelera que tenían ahí preparada. En ese momento dice, "pues lo tiro a la basura".

Tras ese golpe de efecto, que me marcó y me enseñó lo importante de ese tipo de gestos en unas negociaciones, dijo "vamos a mi despacho y cerremos todos los flecos y lancemos este juego que va a ser un éxito". Claro, fue un momento mágico, no solamente de los que recuerdas toda vida, sino de los que te enseñan.

Además, se produjo una paradoja y es que cuando llegamos al final de la negociación y ya teníamos todo cerrado fui yo el que le dije a David, "bueno, hay un único punto que queda por tratar y es el de la marca, porque nosotros queremos que **Army Moves** salga con el sello **Imagine**". David, que era el fundador de **Ocean** y que la había comprado me dijo, "¿con Imagine?, pero si Ocean es la marca fuerte". Pero en ese momento nos negamos. "No, no, tiene que ser con Imagine, porque para Dinamic es fundamental".

Y así es cómo **Army Moves** salió con la marca Imagine, llegó al número uno en ventas, consiguió cruzar el Atlántico gracias a Ocean y fue nuestro primer lanzamiento en EE.UU. Conseguimos llegar a un millón de jugadores... y un sueño hecho realidad.

De esa manera cerramos el círculo que se inició al crear Dinamic y donde Imagine fue fundamental. Fue gracias a un anuncio que vimos publicado en la prensa inglesa, en marzo de 1984, que nos decidimos a dar el paso de dedicarnos profesionalmente al desarrollo de videojuegos. Y aquí estamos todavía.

Momento de la charla en RetroAlcorcón por los 40 años de Dinamic, con Pablo Ruíz y José Luis Sanz (Hecho con Pixels).

...TARGET...ENEMY NUCLEAR DEVICE...
...ATTACK...INFILTRATE...LOCATE...DESTROY...

ARMY MOVES

MANOUVER YOUR WAY THROUGH 7 SCREENS
OF FURIOUS COMBAT ACTION IN THIS NEW
MULTI-ROLE ARCADE GAME.
From jeep to helicopter and then on foot you cross
deserts and jungles to reach the enemy headquarters.
Your mission is fraught with danger and excitement – your armaments vary from hand
weapons to missiles but your objective remains the same – information – at the enemy
camp, locked in a safe at their heavily guarded complex.
You're on your own, you must succeed for there's no turning back in Army Moves . . .
Time to play hero?

DINAMIC

Imagine
the name of the game

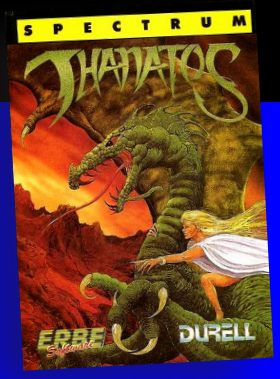
SPECTRUM
£7.95

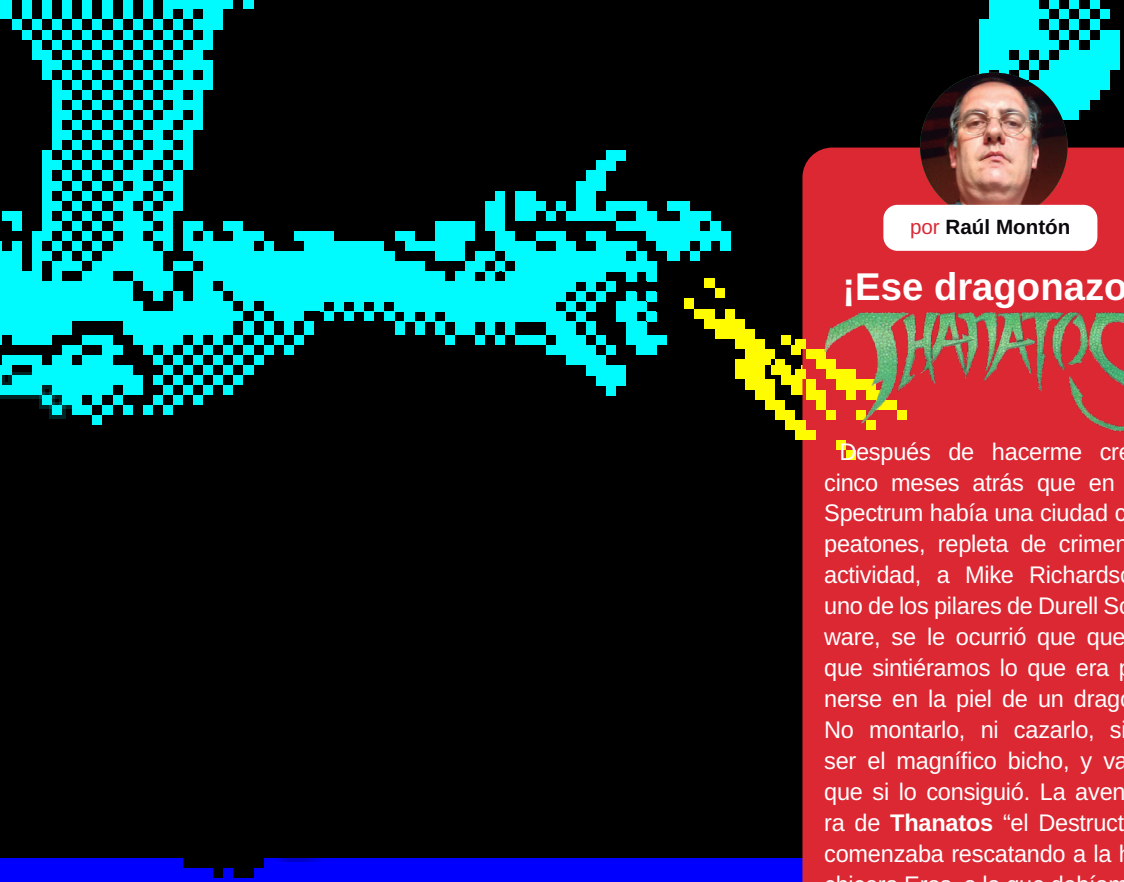
COMMODORE
MSX AMSTRAD
£8.95

6 Central Street · Manchester · M2 5NS
Tel: 061 832 6633 · Telex: 669977

ME ROBÓ EL CORAZÓN

Otro juego clásico de los ochenta está de regreso por culpa de los daños irreparables que provocó en el corazón gamer de un extrabajador de SEGA y "redactor pandero" de Super Juegos y Mega Sega. Seguro que sabéis quién es.





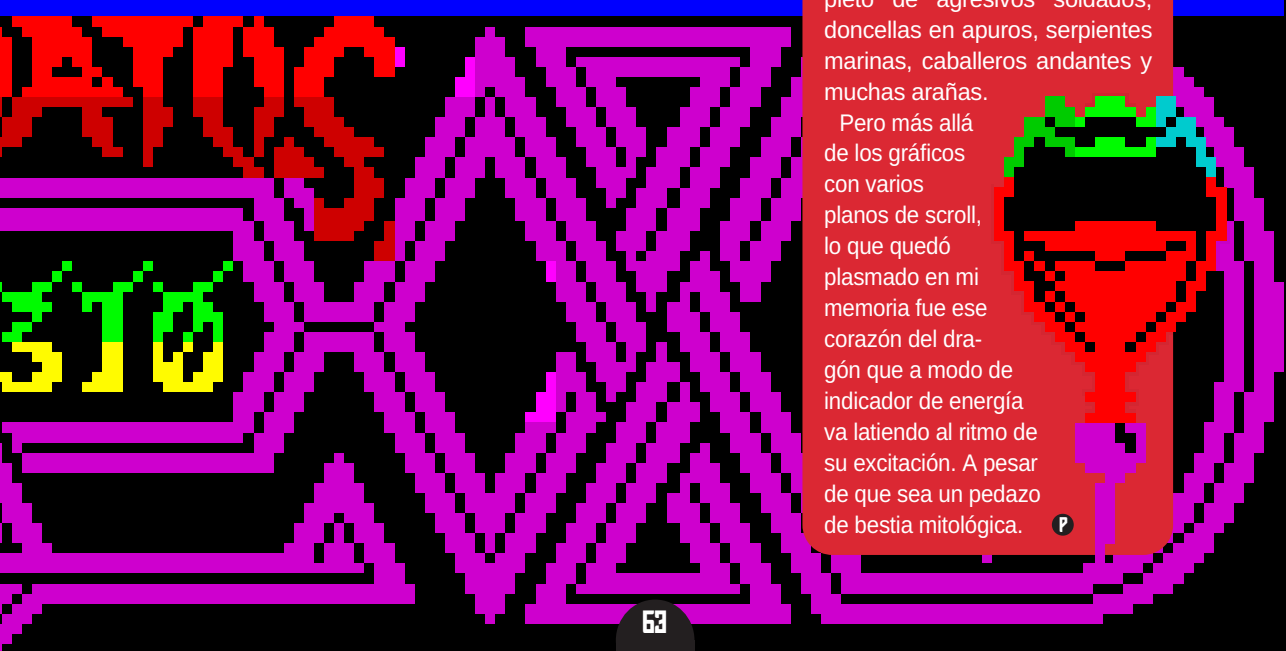
por **Raúl Montón**

¡Ese dragonazo!

Thanatos

Después de hacerme creer cinco meses atrás que en mi Spectrum había una ciudad con peatones, repleta de crimen y actividad, a Mike Richardson, uno de los pilares de Durell Software, se le ocurrió que quería que sintiéramos lo que era ponerse en la piel de un dragón. No montarlo, ni cazarlo, sino ser el magnífico bicho, y vaya que si lo consiguió. La aventura de **Thanatos** "el Destructor" comenzaba rescatando a la hechicera Eros, a la que debíamos acompañar para recuperar el libro de hechizos de su caldero mágico, situado en el último de los castillos. El dragón, animado por partes y estrella indiscutible del juego, solo era la punta de lanza de un mundo animado como nunca se había visto, repleto de agresivos soldados, doncellas en apuros, serpientes marinas, caballeros andantes y muchas arañas.

Pero más allá de los gráficos con varios planos de scroll, lo que quedó plasmado en mi memoria fue ese corazón del dragón que a modo de indicador de energía va latiendo al ritmo de su excitación. A pesar de que sea un pedazo de bestia mitológica.



© Anthony Barakat

El Homebrew más actual... en PIXELS

Más madera para tus viejos cacharros

El homebrew se ha convertido en una fuente inagotable de sorpresas. Juegos realizados por la comunidad para viejas consolas y microordenadores. Y aquí os lo vamos a contar.

por **Raúl Montón**

Por segundo número consecutivo vamos a hablar de Homebrew, de lanzamientos modernos para sistemas antiguos. Y tenemos un "variadito" de lo más interesante. Mirad.

Aventuras de un monologista

Después de lanzar en pleno siglo XXI un juego oficial de McDonalds (**Grimace's Birthday**), la última idea loca de Gumpy Function ha sido dedicar su nuevo plataformas a **Tommy Dassalo**, un monologista e ilustrador australiano. Así que basándose en los chistes de su repertorio, han creado **Super Dassalo Land**, un plataformas "noventero" para Game Boy Color que poco tiene que envidiar de los mejores lanzamientos de la época.

Gráficos con mucha personalidad, músicas muy cachondas y niveles llenos de referencias a la cultura pop y a las rutinas de chistes de Dassalo dan forma a uno de los lanzamientos home-

Super Dassalo Land | Un monologuista e ilustrador australiano protagoniza un plataformas con mucha gracia y sarcasmo que bien podría firmarlo Nintendo para Mario. ¿El 'prota' no os recuerda a mí?

brew más encantadores del año pasado, porque recordad que estamos en 2025.

Nadando por el Sena

Inspirándose en los clásicos juegos de olimpiadas de toda la vida, Pulsophonic, Roudoudou y Titan, nos ofrecen este simulador de natación situado en las pasadas Olimpiadas de París, en las que podremos competir con el campeón Léon Marchand, que ganó cinco medallas en la cita.

Con unas detalladas animaciones podremos nadar contrarreloj en Estilo Libre, Mariposa, Braza de Pecho y Espalda, y batir los tiempos clasificatorios, mientras intentamos no romper muchos joysticks y mandos de nuestro Amstrad CPC.

Si os interesa, podéis descargar **Léon Marchand's Olympic Challenge** gratis (incluyendo carátulas y su banda sonora) en la web de Amstrad Museum. Y por supuesto, no bebáis directamente del río, no sea que os dé algo.

GBA Jam 2024

Del 17 de Mayo al 18 de Agosto del año pasado, después de dos años de ausencia, se celebró en itch.io la edición anual de la **GBA Jam**, dedicada, como el nombre indica, al desarrollo de **Game Boy Advance**.

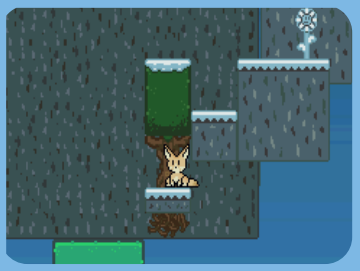
A lo largo de esos tres meses, más de 50 proyectos compitieron por ganar premios importantes y nos dejaron algunas maravillas de esas que uno adora jugar. ¿Las vemos?

1er Puesto
Beat Beast

Originalísima mezcla de shooter y juego de ritmo, bastante chunga de controlar, que nos pone a los mandos de un caballo con un metrónomo incrustado en su cuerpo y que tiene que escapar del universo de la Game Jam, enfrentándose a una panda de enemigos y muchos obstáculos, siguiendo siempre los golpes del ritmo para poder disparar.

2do Puesto
Discrete Orange

No os dejéis guiar por la captura de este juego, ya que lejos de ser el típico "plataformero", **Discrete Orange** es un puzzle en toda regla, algo así como un **Ad-** »



GBA Jam 2024 | De arriba abajo tenemos los juegos **Beat Beast, Discrete Orange, Getting Around it with Pheasant Birdy, Sekhmet's Playground** y por último, **Toll Runner**. Todos ganadores en alguna categoría.

ventures of Lolo con vista lateral, o como sus autores lo definen, "un juego de plataformas y puzzles por turnos". Si le tenéis paciencia, es un juegazo.

3er Puesto Getting Around It with Pheasant Birdy

Como casi todos los juegos presentados en este Jam, nada es lo que parece. Bajo este nombre extremadamente largo y con apariencia de inocente plataformas, se esconde un ingenioso puzzle que toma inspiración de **Paper Mario**, pero con la osadía de jugar con varias dimensiones en el hardware de Game Boy Advance.

Todo un logro técnico y digno de dedicarle un rato.

Mejores Gráficos Sekhmet's Playground

De la misma manera que en algunos juegos que podemos disfrutar online, esta especie de "arena survival" nos lanza a un circo en el que el único objetivo es rebanarnos la cabeza de la manera más creativa, y dependerá de nuestra habilidad sobrevivir el mayor tiempo posible a las, cada vez, más abundantes y peligrosas trampas.

Simple, directo, sangriento y bastante divertido, y con gráficos que mejoran dependiendo de lo que seamos capaces de aguantar en la arena de este mortal circo. Ahora, si os parece, pasamos a los juegos más destacados que nos dejó era GBA Jam 2024.

Toll Runner

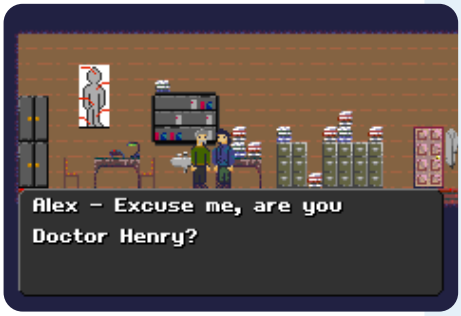
Tomando como inspiración uno de tantos "endless runner" en los que se nos pasan las horas muertas con el móvil, Jenka Lab nos obsequia con este divertido y bonito **Toll Runner**, con pinta de juego comercial, que nos lleva a guiar un ratón recogiendo todo lo que tenga valor en la pantalla, al tiempo que esquivamos los peligros más variopintos.

World of Zoink

Bajo una apariencia de JRPG de toda la vida (bastante bonito por cierto) tenemos esta sátira que nos invita a pensar más allá de la lógica, los cánones y las mecánicas del género, para ir solucionando distintos puzzles y avanzar en la historia. Si piensas que algo no encaja, ¡vale la pena investigarlo! Para animarte a probar todas las soluciones posibles, que sepas que es imposible que te maten en **World of Zoink**, así que paciencia y si parece que estás en un callejón sin salida, las cosas al final no son lo que parecen y toca probar.

Detective Monroe: Murder At Sea

Si bien su aspecto visual se ve ampliamente superado por gran parte de los juegos presentados a la competición, lo cierto es que programar una aventura "point n'click" con un buen argumento tiene su gracia, y más si estamos ante el típico "murder mystery", situado en un barco plagado de gente muy sospechosa.



No esperéis ninguna maravilla técnica, pero sí uno de los juegos más entretenidos.

Life And Adventures of Buscón de Tormes

La inspiración en los clásicos de nuestra literatura no suele ser, por desgracia, algo habitual en los videojuegos hoy en día, es por eso que **Life And Adventures of Buscón de Tormes**, me ha llamado poderosamente la atención. Tomando como base, o más bien fusionando, dos de los clásicos tempranos de la literatura española, **El Buscón Don Pablos** y **El Lazarillo de Tormes**, los autores nos traen un juego de plataformas muy majo, con cuidados gráficos (con especial mención a los sprites, que parecen salidos de las novelas) y músicas medievales (es una pena que casi no tenga efectos de sonido). Echadle un ojo.

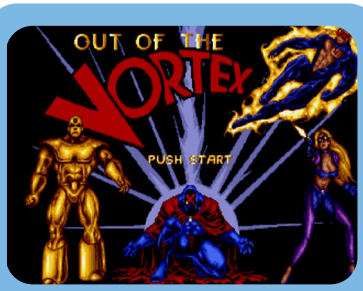
Out of the Vortex (el NO juego)

Desarrollado en los 90 durante casi un año y medio por un equipo de más o menos doce personas en Cryo Interactive, este juego se basa en una serie de Cómics de Dark Horse de John Ostrander (**Star Wars: Legacy**, **Suicide Squad**, etc.).

El proyecto fue uno de los muchos puestos en marcha por la compañía francesa a mediados de los 90, que después del exitazo del primer **Dune** (incluso en Mega-CD), se atrevieron con proyectos para consolas de SEGA y Nintendo. Por desgracia, no todos llegaron a buen puerto. Según las fechas de las betas y el código fuente de las versiones de PC y Mega Drive rescatados, **Out of The Vortex** se encontraba en pleno desarrollo en 1995, con la versión de Mega Drive casi terminada. Todo parece indicar que la compañía habría estado en negociaciones con Dark Horse Comics cuando la serie limitada del cómic aún se estaba vendiendo, pero después de más de dos años de desarrollo, con Mega Drive dando sus últimos coletazos, se decidió cancelar el proyecto cuando ya estaba casi terminado.

Cryo, que solía hacer juegos de estilo más reflexivo y críptico, prefirió no irse por las ramas con la adaptación de **Out of The Vortex**, realizando un "brawler" de los de toda la vida que recuerda al fenomenal **Captain America & The Avengers** de Data East. Además, la música iba a ser de David Cage.

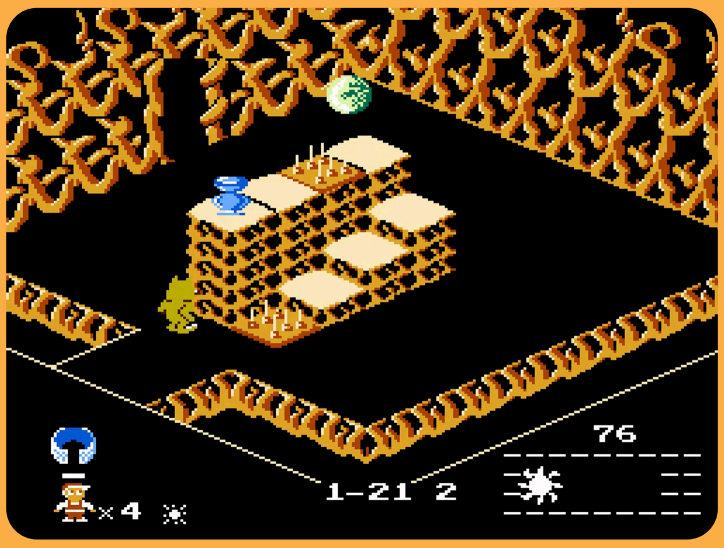
Sí... ese David Cage!



Out of the Vortex | Estas pantallas pertenecen a la versión liberada (a partir de una recompilación del código fuente) y es bastante entretenido, con buenos gráficos, pero en su momento se habría perdido en la maraña de lanzamientos de la época.

Knight Lore

Y la magia de Rare llegó a Famicom



Knight Lore | El corazón de la versión de Famicom reproduce punto por punto el desarrollo del original para microordenadores de 8 bits, aunque tiene el acierto de dividir su mapa en secciones diferenciadas.

Knight Lore es uno de mis juegos favoritos de ZX Spectrum y nunca imaginé que me las vería años más tarde con un "port" para Famicom.

por **José Luis Sanz**

Knight Lore, la obra maestra de Ultimate Play the Game no se conformó con conquistar los corazones de los jugadores europeos de 1984 en ZX Spectrum. En 1986, la compañía japonesa Jaleco se aventuró a llevar esta joya a Famicom, la versión nipona de NES, presentando a nuestro Sabreman y su maldición licántropa a una nueva audiencia al otro lado del mundo. ¿Les gustaría?

Historia familiar... con aire japonés

Hay que decir que a pesar de ese viaje a la otra punta del mundo, la esencia de **Knight Lore** se mantiene intacta: al pobre Sabreman le ha mordido Sabre Wulf y, por tanto, se transforma en hombre lobo al caer la noche. Para romper el hechizo debe cocinar una poción mágica con los ingredientes dispersos por un laberíntico castillo propiedad del mago Melkhior. Aquí, sin embargo, Jaleco tomó la decisión de introducir unos pequeños (o no) cambios para adaptarlo la historia a los gustos del público nipón.

En esta adaptación, Sabreman es ya un "hombre lobo de las cavernas" que busca la legendaria "Flor Lunar" para curarse. Esta flor, custodiada por Melkhior, se »

convierte en el objetivo final de la aventura, reemplazando a la poción original.

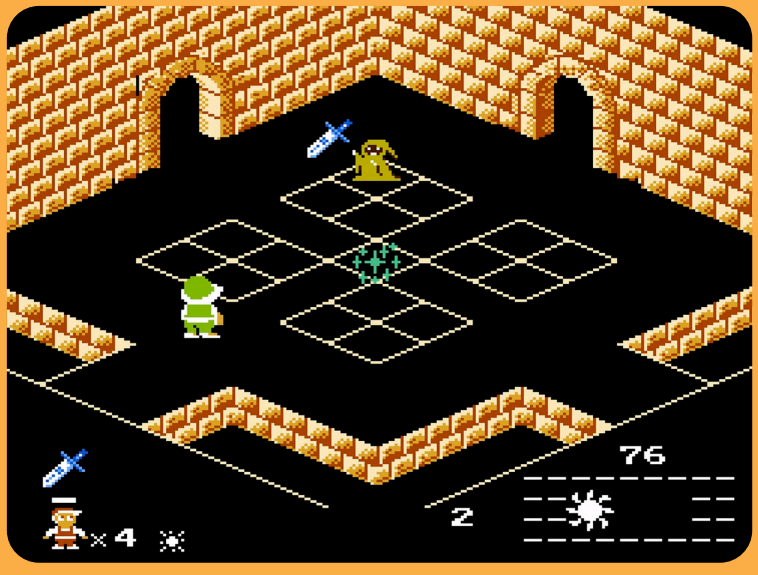
De Ultimate a Jaleco, un viaje lleno de retos

Trasladar la magia isométrica de **Knight Lore** desde ZX Spectrum a Famicom no fue una tarea sencilla. Jaleco, al tomar las riendas de este proyecto, se enfrentó a un desafío técnico considerable porque replicar esa técnica **Filmation** no era nada sencillo. La diferencia en la arquitectura de ambas máquinas obligó a un proceso de adaptación profundo, donde la optimización del código y los gráficos fue crucial.

Uno de los mayores retos fue recrear la ilusión de profundidad y la perspectiva isométrica que caracterizaban a **Knight Lore**. La técnica **Filmation**, un invento de los hermanos Stamper, funcionaba de maravilla en ZX Spectrum. Sin embargo, replicar este truco en **Famicom** requería de un enfoque técnico diferente.

Jaleco tuvo que reescribir el código desde cero, adaptándolo a las capacidades del hardware de la consola de Nintendo. Esto implicaba optimizar el dibujado de los sprites, la gestión de la memoria y la renderización de los escenarios. El resultado, aunque con diferencias visuales, logró capturar la esencia isométrica del original pero con matices.

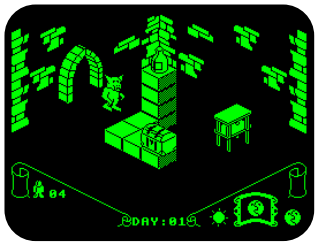
Un detalle curioso es que la versión de Famicom utiliza un sistema de “bloques predefinidos” para construir las formas de los escenarios. En lugar de dibujar cada objeto individualmente, uno a uno como lo hacía el ZX Spectrum, se emplearon combinaciones de esos bloques para “amueblar” las habitaciones del castillo. Esto permitía un uso más eficiente de la memoria y una mayor fluidez de movimiento. Otro aspecto interesante es la adaptación de la paleta de colores. Mientras que en ZX Spectrum se limitaba a una gama monocromática, en Famicom »



Knight Lore | Una de las diferencias más evidentes entre las versiones de ZX Spectrum y de Famicon fue la sala de entrega de objetos. En la máquina de Nintendo no había rastro del caldero y el mago parecía un Jawa.

De la gloria del ZX Spectrum a las consolas en Japón

1984 es un año importante porque fue el que vio llegar a **Knight Lore** a nuestros ZX Spectrum. No hará falta decir lo importante que fue y cómo sirvió para elevar a los altares a una Ultimate (Play the Game) en estado de gracia, pero sin duda se trata de uno de los momentos culmen de aquella década y el instante en el que muchos creímos de verdad que eso de las 3D eran el futuro de los videojuegos. Si no lo tienes entre tus favoritos, no mereces llamarte “gamer”.



teníamos una gama más amplia. Jaleco aprovechó esta posibilidad para dar más color al castillo de Melkhior, creando una atmósfera más vibrante y detallada con distintos tipos de escenarios que ofrecían más variedad.

A pesar de las dificultades, Jaleco logró un “port” admirable que conservaba la jugabilidad y el encanto del **Knight Lore** original.

El castillo de Melkhior en Famicom

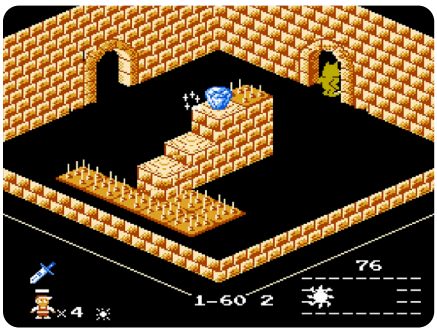
Aunque la apariencia básica del castillo se mantiene, algunas zonas presentan cambios en la disposición de objetos, ambientación y enemigos. Esto añade un elemento sorpresa para aquellos familiarizados con la versión de ZX Spectrum. La banda sonora también se ve modificada, con nuevas melodías que aprovechan el chip de audio de **Famicom**, para crear atmósferas más complejas. Y los efectos de sonido se rediseñaron, con nuevos toques para los pasos de Sabreman, las puertas y los enemigos.

Algunos jugadores consideran que la versión de **Famicom** es ligeramente más fácil que la de ZX Spectrum. Esto se debe, en parte, a un control más preciso y a la posibilidad de guardar la partida. Además, la versión de consola incluye algunos elementos que no estaban presentes en el original, como nuevas trampas, plataformas que se desmoronan y pinchos que salen de repente desde el suelo.

Knight Lore: legado isométrico e influencia

Tanto en Spectrum como en Famicom **Knight Lore** dejó una huella imborrable. El uso de la perspectiva isométrica convirtió a los dos juegos en títulos de culto y aunque la versión de Famicom fue menos conocida (en Occidente sobre todo), permitió que una nueva generación de jugadores japoneses experimentara la magia de este clásico gracias a una colaboración como pocas veces se ha dado entre estudios.

El resultado no quedó nada mal y, de un simple vistazo, puede verse todo lo bueno de **Knight Lore**. ¿No?



Hobby Press vs ERBE

Rivalidad más allá de los videojuegos

Exterior del polideportivo Pío XII de Madrid, donde tuvieron lugar los enfrentamientos Hobby Press vs ERBE.

A principios de los 90 la rivalidad entre la editorial Hobby Press y ERBE fue más allá de lanzamientos de juegos o análisis en las páginas de Micro Manía y MicroHobby.

por **José Luis Sanz**

Fue un 21 de junio de 1991 cuando empecé a trabajar en **Hobby Press**, para iniciar el proyecto que más tarde se convertiría en **Hobby Consolas** y, la verdad, es que aquello fue como entrar por vez primera en Disneyland.

Yo venía de comprar puntualmente las revistas de la casa, **MicroHobby** y **Micro Manía**, y eso de empezar a codearme con los que las hacían fue un impacto que todavía hoy me lleva a pellizcarme para creer que llegué a vivir momentos así.

Amalio Gómez y Juan Carlos García, el ala **MicroHobby**, ya estaban allí y nos acogieron a Marcos García y a mí con los brazos abiertos. Enfrente teníamos "a los de **Micro Manía**", con Domingo Gómez, Cristina Fernández, José Emilio Barbero y Javier de la Guardia. Todos formábamos parte de **Hobby Press** y pronto descubriría la ancestral enemistad que entonces ya profesaban contra otro de los nombres legendarios de la historia de los videojuegos en España.

ERBE Software, ¿el imperio del mal?

Sobran todos los comentarios porque la conocéis por ser de las pioneras en la distribución de software en nuestro país a principios de los 80, y ya en aquellos primeros 90 parecía que iba a comerse el mundo.

Seguía distribuyendo los cada vez menos juegos que aparecían para microordenadores de 8 bits, también tenía un portfolio enorme de lanzamientos en PC, Amiga y Atari ST, y las consolas llamaban a la puerta: Game Boy había terminado en sus manos, como más tarde lo haría Super Nintendo.

Pero para los que formábamos **Hobby Press**, se trataba del Imperio Galác-

tico, del mal más absoluto, de una tiranía que debíamos combatir con todas nuestras fuerzas... cuando saltábamos al terreno de juego para enfrentarnos en partidos de fútbol sala.

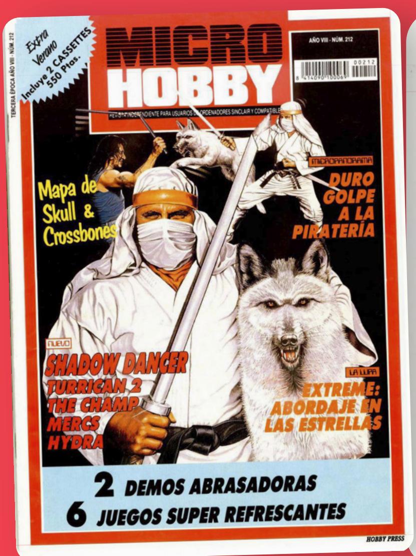
Una paliza a HOP detrás de otra

Fue nada más llegar que descubrí que algunos fines de semana trabajadores de **Hobby Press** (HOP) y **ERBE** se enfrentaban en partidos de fútbol sala en el polideportivo de la calle Pío XII en Madrid. Y que normalmente las tropas de la distribuidora nos trituraban inmisericordemente en encuentros donde había demasiada motivación. Todavía recuerdo a algunos **ex-HOP** de **ERBE** cómo corrían, cómo metían la pierna y cómo le protestaban al (no) árbitro. ¡Qué violencia verbal! ¡Qué patadas! Ni que nos hubiéramos cargado alguno de sus juegos con una nota baja en alguno de los últimos **MicroHobby** o **Micro Manía**.

ERBE Software encadenó una racha de victorias espectacular y puedo dar fe que nadie en el equipo **HOP** se dejó ganar por querer hacerse con una exclusiva, o facturar alguna paginilla de publicidad de más, como las de **Darkman** o **Mystical**. Todo fue limpio y puro, como la amistad que unía (y todavía une) a los dos bandos.

Sin fotos ni vídeos

Por desgracia no hay pruebas de aquellos partidos, más allá de este legado escrito, así que tendréis que creer en mi palabra. Eso sí, solo puedo decir que al final le dimos la vuelta a la tortilla y acabamos ganando.



dor: Spectrum, (cassette y dis- 550 unidades en Gran Bretaña, igualmente aplicación en el la distribución de software?

SONRISAS Y LÁGRIMAS

Las que suponemos que estará esbozando Dinamic tras la consecución de lo que era uno de sus mayores sueños: ver sus programas en las máquinas recreativas de los salones arcade.

Tal honor lo compartirán **After The War**, título de sobra conocido por todos, y **Hammerboy**, uno de los últimos lanzamientos de la compañía que, aunque también será editado para los diferentes ordenadores domésticos, parece estar creado especialmente para convertirse en un éxito en las máquinas recreativas.

Se nos olvidaba, sus compañeros en la aventura serán Inder, compañía española fabricante de este tipo de máquinas. Suerte para ambos.

Victor Ruiz.

Porque nos hemos quedado sin LÁGRIMAS para este mes. Este era el texto que os teníamos preparado: LÁGRIMAS de pesar porque Gremlin, una de las históricas del software, se ha quedado sin distribuidora en España. Desconocemos por completo las razones que han llevado a la ruptura con sus anteriores aliados, Erbe, pero el caso es que a pesar de tener en proyecto grandes e interesantes títulos como Switchblade 2, Super Cars 2, Turbo Challenge II o Hero Quest, los usuarios españoles, de momento nos vamos a quedar con las ganas. Esperamos que muy pronto podamos seguir disfrutando de los excelentes títulos de tan genial compañía.

Y resulta, que nos acabamos de enterar que ya tienen distribuidora: Dro Soft. Pues mejor y enhorabuena a Dro.

POLE POSITION

Posición honorífica compartida por las Cuatro Grandes de España: Dro Soft, Erbe, Proeinsa y Sistem 4 (también conocidos por La Armada Invencible), quienes por una vez y esperando que sirva de precedente, se han puesto de acuerdo para lograr un objetivo común: erradicar la piratería.

Enhorabuena por la iniciativa y deseamos una victoria aplastante contra el enemigo del parche. Y que sepan todos que, si es necesario, les apoyaremos con nuestras naves.

FAROLILLO ROJO

Este mes, tan bochornoso título nos lo auto otorgamos los componentes del equipo de fútbol sala que hemos formado entre las redacciones de Microhobby y Micromanía. Los primeros resultados no podían haber sido peores: tres encuentros, tres derrotas, algunas de ellas apabullantes: (13-0, -buen comienzo-, 9-6 y 9-7). ¡Pero si nos ha ganado hasta el equipo de Erbe!.

En fin, está claro que somos unos intelectuales puros. De momento y como primera medida, nos negamos a comentar ni un sólo simulador de fútbol más.

4 MICROHOBBY

MiroHobby #212 | En el número de julio y agosto de 1991 la redacción de la revista se hacía eco de la enésima humillación infligida por los chicos de ERBE Software. Lograron una racha de victorias envidiable.

ELLOS DESTRUYERON TODO LO QUE TENIA
TODO LO QUE AMABA
TODO LO QUE ERA

AHORA, EL CRIMEN TÌENE UN NUEVO NOMBRE
Y LA JUSTICIA UNA NUEVA CARA

DARKMAN

TM & © 1990 UNIVERSAL
CITY STUDIOS, INC,
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING
CORPORATION OF AMERICA, INC.

ocean®

ERBE

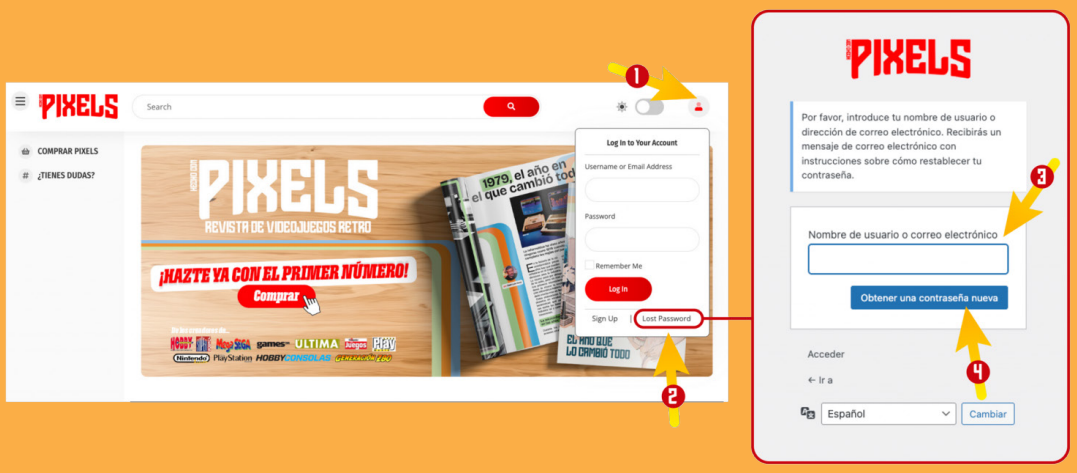
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPANA . ERBE SOFTWARE . SERRANO, 240 . 28016, MADRID . TELEF. (91) 458 16 58

CÓMO VER LOS VÍDEOS DE PIXELS

Además de la revista en papel, **PIXELS** ofrece a todos los que compren cualquiera de las ediciones vídeos exclusivos que podéis encontrar en nuestra web oficial de **hechoconpixels.com**. A continuación te detallamos cómo puedes acceder de forma fácil a todo ese contenido extra.

Si has comprado la revista en GAMEPRESS

Al comprar la revista en la **web oficial de la Editorial GamePress** tendrás el usuario creado dentro de nuestro sitio oficial, de forma automática, por lo que solo tienes que seguir los pasos que te detallamos a continuación.



Lo primero que tienes que hacer es ir a nuestra web oficial, a **Hechoconpixels.com**. Si ya compraste el primer número de **PIXELS** y viste sus vídeos no debes hacer nada, porque tu usuario ya estará activo. Pero si no es así, sigue los pasos que te comentamos a continuación:

1. Pincha en la parte superior derecha, donde aparece el icono del **usuario de la web**.
2. Indica que quieres **recuperar la contraseña** de tu usuario.
3. Escribe la misma **dirección de correo electrónico** que utilizaste para comprar la revista en la web de la Editorial GamePress (si es otra escríbemos a **soporte@hechoconpixels.com**).
4. Pulsa en el botón de **Obtener una contraseña nueva**.

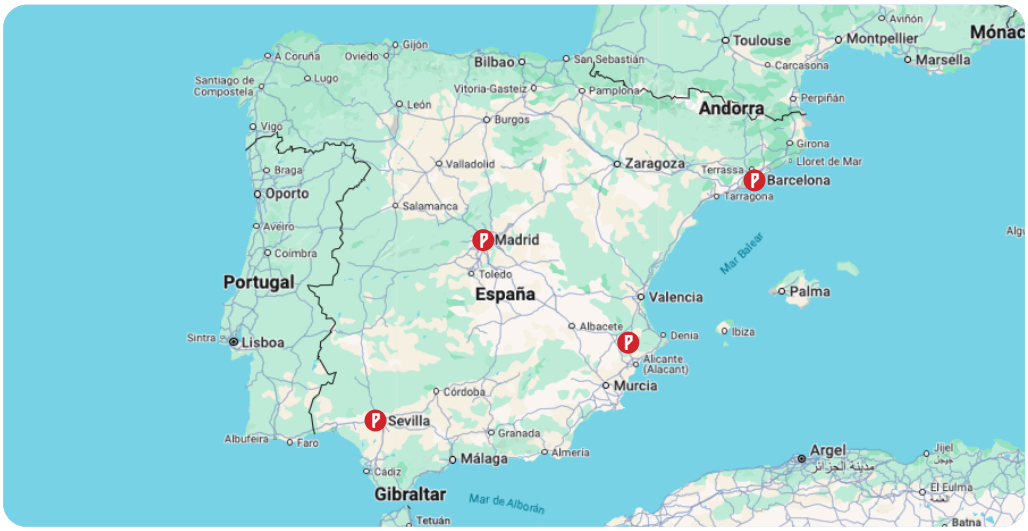
A continuación debería llegarte un correo electrónico a tu bandeja de entrada (*) con el enlace para **resetear esa contraseña**. Luego define el nuevo **password** que quieres tener y vuelve a la web para iniciar sesión. Ya podrás ver los vídeos correspondientes a este número.

(*) Si el email ves que tarda en llegar, verifica que no ha ido a parar a la carpeta de SPAM.

Si has comprado la revista en otro punto de venta

PIXELS se vende principalmente en la web oficial de la Editorial GamePress pero existen otras opciones en ciertos puntos de venta que han solicitado tener unidades de la **Collector's Edition** para sus clientes. En estos casos, recuerda que solo puedes comprar esas revistas sueltas por lo que no podrás suscribirte y conseguir la **lámina exclusiva** dibujada por el **Jesús Martínez del Vas**.

Esos puntos de venta físicos, a día de hoy, son:



Alicante (Ibi)
Museo Arcade Vintage
Antigua Fábrica de Juguetes Rico,
Carrer les Eres, 74

Madrid
Kaoto Store
C. del Barco, 18, Local Izquierda, Centro

Templo del Arcade
C. Orión, 1 (Griñón)

Barcelona
Super Boniato
C. de la Granja, 6-8, local derecho

Sevilla
Arcade Planet
C. Jardín de la Isla, 6

También podéis adquirir la revista en **eventos de retrogaming**, en el stand de GamePress en citas como las de Alicante, Barcelona, Parla, Alcorcón, etc.

Alta del nuevo usuario

Para poder contar con tu usuario debes ponerte en contacto con la revista para que te podamos dar de alta en la web y, así, puedas tener acceso a los vídeos de este número.

Debes escribirnos vía email a la dirección: **soporte@hechoconpixels.com**

En el correo electrónico debes:

- Escribir en el asunto "**Alta usuario web Hechoconpixels**".
- Especificar el número o números de la revista que has comprado y adjuntar justificante.

A continuación daremos de alta tu usuario y solo tienes que iniciar el proceso de activación definiendo una nueva contraseña, tal y como te explicamos en la página 76, a partir del punto ❶.

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Abel Martínez Mecina
Abraham Pérez Pérez
Acaymo Navarro Cerpa
Adolfo Fernández López
Adonay Gonzalez Darias
Adrián Cuervo González
Adrián Villa Muñoz
Agustin Jurado Mendez
Alba Pendón Sanabria
Albert Gea Gimenez
Albert Mercadé Casanova
Alberto Abenza
Alberto Conde
Alberto Escolano Sanchez
Alberto Gámez Pérez
Alberto Marin Blanco
Alberto Navarro Cantavella
ALEIX MIRÓ GARCIA
Alejandro Llin Sanz
Alejandro Muñoz Paniagua
Alejandro Valverde Miranda
Alejandro Vico Boza
Alejo Cabrera Dorta
Alex Gil Sánchez
Alex Zapatero Lozano
Alfonso Nistal Herrera
Alfonso Trujillo Arenas
Alfredo Gallego Trillo
Alfredo Lamana Riu
Álvaro Arroyo Camacho
Álvaro Carretero Campos
Álvaro Lozano Rodríguez
Amado Sanchez González
Ana Méndez Deben
Ander Anbuhl Muñoz
Andrés Antolín Osuna
Andrés Palomares
Andrés Pardo García
Angel Castillejo
Angel Garcia Garcia
Ángel Gómez de la Peña
Ángel Mateos Martínez
Ángel Pastor Sánchez
Ángel Reyes Oliva García
Antonio Delgado Fernández
Antonio Elvira Domínguez
Antonio Iniesta Tresaco
Antonio Jesús García Fernández
Antonio Jesús Moreno Carmona
Antonio Jesús Ramírez Dorado
Antonio Luis Carretero Márquez
Antonio Muñoz Arévalo
Antonio Ortiz Medina
Antonio Pérez Soler
Antonio Sánchez de Vega
Arturo Blanco Pereiro
Arturo Ucha Enríquez
Benat González Aberasturi
Benjamín Mañas Cárdenas
Bernardo Martínez
Bernat Rodríguez Caldú
Bieno Marti
Borja Pérez Rodríguez
Carlos Casado Freire
Carlos Cobián Campillo
Carlos Crespo Ochoa
Carlos Durán
Carlos González Morcillo
Carlos Insúa de la Fuente
Carlos Miguel Iranzo Sabater
Carlos Rubio García
Carlos Urbano Corrochano
Carlos Vidal Rodríguez
César Hernández Baño
César Karam Palos
César Prados González
Cipriano Sánchez Herráiz
Cristian Almendros Hatesaul
Cristian Belzunces
Cristian Cabezas Guerrero

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Cristo Viera Jerez
Dani Merino Justo
Daniel Barragán
Daniel Escalante Osuna
Daniel Espín Pellicer
Daniel Expósito Zafra
Daniel García Molina
Daniel Olcina Momplet
Daniel Ordovas Pascual
Daniel Rico Alejos-Pita
Daniel Rodríguez Madrid
Daniel Rojo Pérez
Daniel Vega Rodríguez
Darío Martín Sánchez
David "XaX" Santos Chaves
David Baquero
David Blánquez Yeste
David Caballero Manzano
David Calvo Alegría
David Canosa Castro
David Cid Feijóo
David Fernández Sanz
David García Cordero
David Garrido Casas
David Herrero Valle
David Méndez Hernández
David Pérez Arribas
David Romero Tobar
David Vega García
David Vega Nevares
David Vega Vandenbempt
Diego Cornejo García
Diego García Sánchez
Diego Lorenzana Suárez
Diego Vicente Garitas
Dimas Sánchez Cremades
Eduard Morales Surribas
Eduardo Briz Merino
Eduardo Falla Ramón
Eduardo Hernández García
Eliseo Manuel Álvarez Martínez
Emilio Adá Nogueira
Emilio Arias
Emilio Neira Figaredo
Enrique Mayoral Martínez
Enrique Navarro Sancho
Ernesto Martín Laso
Esteban Bernal Castello
Eugenio Fernández Manrubia
F. Aguado
Fco. Fidel Ortega Espliego
Felipe Méndez Garrido
Felix Xabier Solas de la Hoz
Fernando Cardona Guzmán
Fernando Gutiérrez Fernández
Fernando López Orenes
Fernando Mena Rivera
Fernando Patón Rosillo
Fernando Soguero Sánchez
Fran Iglesias Villafáñez
Francisco Aprea Vallejo
Francisco Blázquez Arauzo
Francisco Fernández González
Francisco Javier Del Pino Cuesta
Francisco Javier Fernández Humanes
Francisco Javier Linares
Francisco Javier Martín Cubino
Francisco Javier Sastre Pérez
Francisco José Ledesma Durán
Francisco Luis Fernández Soriano
Francisco Manuel Sanchez Bautista
Francisco Mayoral Santos
Francisco Miguel Alarcón Parra
Francisco Muñoz Pellicer
Francisco Raúl Castro Armario
Gabriel García Pavía
Gabriel Guerra Guillén
Gerard Vázquez Arévalo
Gerardo Macías García
Germán Maroto Zahonero
Gonzalo Martín Sánchez
Gustavo Barrera Salóm
Gustavo Bernaldo de Quirós Ramírez
Gustavo Luque Montes
Héctor Benedí Reina
Hector Ferreiro Vicente
Héctor Fraile Fuentes
Hector García Reyes
Héctor Rodríguez Díaz
Héctor Rojas González
Héctor Salvatierra Pérez de Madrid
Himorell Jaramillo
Iban Castillo Patallo
Ignacio Pablo Rico Guastavino
Íker Curiel Colina
Iñaki Gorostiza
Iván Martínez
Iván Mouriz Ibarra
Iván Papio Alonso
Jaime Ait Morillo
Jaime Gil Martínez
Jaime Hernández Rangel
Jaime Iglesias Mantero
Jaime Oviedo Silveira
Jaime Rodríguez Montero
Jaume Rubió Mata

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Javier Aguilar Saavedra
Javier Bardal Prieto
Javier Bruña González
Javier de Miguel Varela
Javier Fernández Baeza
Javier García Bethencourt
Javier Gómez Montoya
Javier Granadino Cardoso
Javier Heredia Mata
Javier Jiménez Cidre
Javier Pérez Sobrino
Javier Ramos Fariña
Javier Roman Puche
Javier Villanueva Larrosa
Jesus Bellido
Jesús Damián López Pérez
Jesús Díaz-Cano
Jesús Fernanz Antón
Jesús García Rodríguez
Jesús Herrera Cámara
Jesús Javier Arceo Otero
Jesús Jiménez Díaz
Jesús López González
Jesús M. Grille Medina
Jesús Toledo Villalba
Joan Boria Boronat
Joan Pallero
Jonatan Amblar Abellán
Jordi Aljama Pinto
Jordi Cortés
Jordi Escobar
Jordi Ramos Montes
Jorge García Cebria
Jorge Peñalver López
Jose A. Ramos
José Antonio Férez Rodríguez
José Bartolomé Álvarez Ferrera
José Carlos Hernández Pulgarín
José Enrique Chamorror Murial
José Enrique Noguera Gil
José Francisco Orellana Ayuso
Jose García López
José Hernández Jiménez
José Ignacio Muelas González
José Isaac Gorostiza Aranda Jiménez
José Jiménez Guerrero
José Luis Cartagena García
José Luis Equiza Calvo
Jose Luis Gil Garnelo
José Luis Gómez Sánchez
José Luis Molina García
José Luis Reinoso López
José Luis Valera Escobar
José Manuel Gonzalez Ariza
José Manuel Martínez Aguilar
José María Díaz Aguilar
José María García Torregrosa
José María Gómez Pérez
José María Margallo Salgado
José Niclós Camarasa
José Ramón Calvente Castillo
Josep David Ruíz Santos
Josep Yebra Payán
Josete Pérez
Juan Aguilar López
Juan Antonio García de Quinto
Juan Antonio Montalbán Carmona
Juan Carlos Gámez Pajuelo
Juan Carlos González Amestoy
Juan Carlos Lozano Soler
Juan de Sala Reina
Juan José Abellán Vázquez
Juan José García Criado
Juan Jose Torres García
Juan Luis Fernández García
Juan Luis González López
Juan Manuel Barrio Olmos
Juan Manuel Garrido Sánchez
Juan Miguel Hidalgo García
Juan Ramón Cordero Morán
Juan Vicente Herrera Ruiz de Alejo
Julen Corta Negueruela
Julen Elizondo Atxa
Julián Garrido Pérez
Julio Hernández Lobato
Julio Montes Torres
Julio Pérez Morago
Lillo Fernández
Lluis Martínez Carrera
Luis Alfonso Mato Pérez
Luis Alonso Martínez
Luis Brazo
Luis Carlos Pérez De Mezquia Bargos
Luis de Francisco Camargo
Luis García Navarro
Luis García Villarejo
Luis Manuel Díez Argos
Luis Martos Rodríguez
Luis Miguel de Frutos Herrero
Luis Penit Velasco
Luis Pérez Ramal
Manuel Ángel Fernández Luque
Manuel Antonio Garrido Ruíz
Manuel Benítez Bermúdez
Manuel Bordallo Hernández
Manuel García Jiménez

Lectores que han comprado PIXELS Collector's Edition*

Manuel Gil Mediavilla
Manuel Hermida Ruido
Manuel Huertas Rodríguez
Manuel Román Jódar
Manuel Sánchez Herráez
Manuel Siles
Manuel Tomás Asensio
Manuel Trujillo Albarral
Marcos Morcillo Rueda
María de la Concepción López Álvarez
Matías Salinero Delgado
Mauricio Cueto Pérez
Miguel Ángel Gómez González
Miguel Ángel Martínez Marcos
Miguel Ángel Molón Díaz
Miguel Ángel Reyes Molón
Miguel Corral Álvarez
Miguel González Cote
Nacho Abril Benavides
Natxo Cruz Cardiel
Niko Fernández de las Heras
Óscar Cañas Zarraoa
Óscar Carreño Riera
Óscar Fernández Fernández
Óscar Herráez Gutiérrez
Óscar Lóriz Blanco
Óscar Rodríguez Navacerrada
Óscar Tudela Fernández
Pablo Carretero Gómez
Pablo Gacimartín González
Pablo José Fernández Bermúdez
Pablo Rozadillas
Pedro Aznar
Pedro Barceló Estela
Pedro de Pablos Moreno
Pedro Guerrero García
Pedro Jesús Ferro Bouza
Pedro José Almansa Salinas
Pedro López Muñoz
Pedro Pablo Aramburu Fernández
Pere Joan Bujosa Crespi
Pilar Muñoz Aranda
Rafael Alfaro
Rafael Saguar Corral
Ramón Borja Espillaque
Ramón Casanova Castro
Ramón Navarrete Muñoz
Raúl Cano Tomás
Raúl José Gómez Lozano
Raúl Jusdado Tejedor
Raúl López Martín
Raúl Montero Merchán
Raúl Rosillo García
Rayco Domínguez Miranda
Ricardo López
Roberto Moya Elson
Roberto Sarabia Crespo
Román López Díaz de Freijo
Roque Lara Núñez
Rubén Bautista Herrera
Rubén Bello Prada
Rubén Navarro Monzo
Rubén Rodríguez Conde
Rubén Vaquer Montes
Rubén Velado Valeije
Rubens Fernández Amorós
Sagrario Acebo Rodríguez
Salvador Blanco Álvarez
Santiago Balsa Rodríguez
Santiago García Pla
Santiago Gómez García
Santiago Valero López
Sergio Aguaviva Rodríguez
Sergio Aguilera Molina
Sergio Bueno Escribano
Sergio Camarasa Rubio
Sergio Cortés García
Sergio Fernández
Sergio Rajadel Escobedo
Sergio Suárez García
Simón Gómez Cabanelas
Tom Gangoiti Medina
Tomás Martínez Sánchez
Toni Payeras Nicolau
Ugo Valenti
Uxío Feixó Seara
Vicente Gallego Salinas
Vicente López Camacho
Vicente Peláez Gracia
Víctor Díaz Villar
Víctor Herrero Lozano
Víctor Llamazares López
Víctor Manuel Serrano Jiménez
Víctor Ortuño Domínguez
Víctor Pozuelo Zurera
Víctor Sánchez Martín
Victor Segura Blanco
Víctor Sevilla Marquina
Victorio Manuel Pareja Calmaestra
Virginia Ballesteros
Xavier Castellano Martín
Xavier Romero Montañana
Yolanda Gancedo Santamaria

(*) Lista de nombres cerrada a fecha 24 de diciembre de 2024 a las 11:08h.

PRÓXIMO NÚMERO

?

Nº3_Aventuras_Criticones

El próximo número ya lo tenemos perfilado y estamos preparando nuevos artículos que os descubrirán cosillas sobre **aventuras, risas y criticones**.

¿Sabéis de qué hablamos?

Aventuras que nos enseñaron a reír

"Yo fui un criticón de Micromanía"

STAFF

Hecho con Pixels nº2

EDITA
Hecho con Pixels Editorial S.L.
Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR
José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS
Marcos García, Bruno Sol, Juan Carlos García, Jesús Martínez del Vas, Raúl Montón

DISEÑO Y MAQUETACIÓN
José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA
José Luis Sanz Serna

DISTRIBUYE
Gamepress
Gamepress.es

IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte, de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Depósito Legal CR 1166-2024

CONTACTO
@HechoconPixels

SOPORTE
soporte@**hechoconpixels.com**

INFORMACIÓN
info@**hechoconpixels.com**

RETRO COM

PIXELS

ISSN 3045-5901 00002
9 773045 590003

PIXELS

02